

click!

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

84 strony + płyta CD-ROM

nr indeksu 351555 nr 14/15 5.07.2001 r.

cena
650
zł (z VAT)

CLICK!

DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

Baldurs Gate 2 Throne of Bhaal

Godny koniec całej Sagii

Startopia

Zapraszamy na pokład!

Half-Life Blue Shift

Czasami w pracy bywa ciężko

Diablo 2 Expansion Pack

Diabelskie sztuczki + nowy konkurs CLICKA!

Neverwinter Nights

Najnowsze
informacje!



JUŻ W SPRZEDAŻY



EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION™



SPRZEDAŻ WYŁĄCZNA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

BILZARD
ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa - ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

(c) 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



COMMANDOS 2

S. 8



DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

S. 20



BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

S. 36

ZAPOWIEDZI

8 Commandos 2: Men of Courage

Komandosi nadciągają. Będzie gorąco!

10 Neverwinter Nights

Czy ta gra prześcignie Baldur's Gate II?

14 Newsy grove

6 Stronghold

Zostaniesz panem wielkiego zamku.

LISTA PRZEBÓJÓW

16 TOP 20

Wasza ulubiona lista przebojów.

TEST

36 Baldur's Gate II:

Throne of Bhaal

Rewelacyjny dodatek to wielkiego hitu RPG.

34 Castlevania: CoM

20 Diablo 2:

Lord of Destruction

Pan Zniszczenia nadciąga, by cię ostatecznie pogryźć.

26 Extermination

Szykuje się duży przebój na PS2.

24 Half-Life: Blue Shift

Kolejny dodatek do kultowej gry akcji.

30 Krazy Racers

30 Kurukuru kururin

32 Libero grande International

18 Microsoft Train Simulator

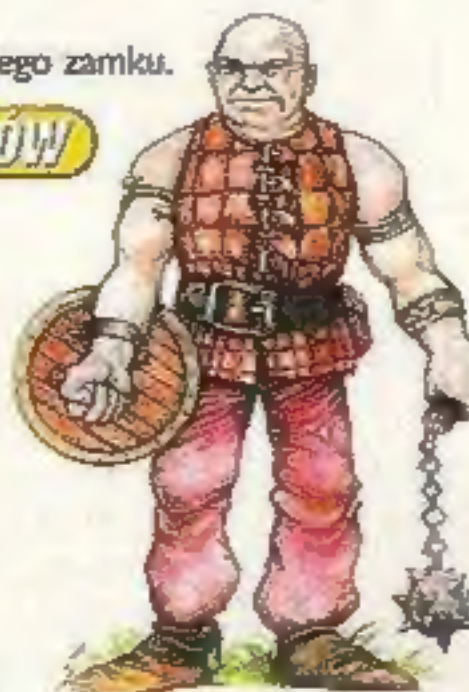
Tego jeszcze nie było. Teraz jeździsz pociągami!

28 Startopia

Kosmici też chcą na urlop. Wyślij ich na wczasy!

40 Stunt GP

34 Super Mario Advance



TRIX & TIPS

54 Counter Strike – poradnik cz. I

Dla miłośników rozgrywek sieciowej i nie tylko.

41 Kody

58 Kody

42 Tropico – poradnik

Pomożemy ci stworzyć idealną wyspę.

SPRZET

60 Domowe centrum dźwiękowe

Do czego służy karta dźwiękowa.

59 Karta dźwiękowa w kawałkach

62 Nowinki sprzętowe E3

Tego jeszcze świat nie widział!

INTERNET

64 Najciekawsze strony w Internecie

66 Własna gazeta

Jak założyć czasopismo w Sieci.

POŁĄCZENIA

68 Grająca komórka

Przegląd telefonów z odtwarzaczem MP3.

EXTRA

70 Final Fantasy: The Spirits Within

Ten film musisz koniecznie zobaczyć. Najpierw u nas!

74 Na cmentarzysku starych gier

Dlaczego niektóre gry nie ujrzały światła dziennego?

KINO

72 Shrek

Wspaniała animacja, rewelacyjna zabawa.

INNE

82 Konkurs wakacyjny

Drugie kupon konkursowy.

80 Listy

76 Nowinki techniczne

SHREK
S. 72

Witajcie!

To nie żarty, trzymacie właśnie w dłoni wyjątkowy numer CLICKA! I bynajmniej nie chodzi nam o to, że jest to wydanie wakacyjne, z większą liczbą stron oraz płytą CD. Po prostu, pod koniec czerwca z redakcji zniknęły (a dokładniej zostały skradzione) wszystkie komputery, tak więc ten numer powstawał w iście szalonym tempie oraz w dosyć niesamowitych warunkach. Jak się sami przekonacie, nic nie może jednak przeszkodzić nam w przygotowaniu dla Was pisma. Mimo wszystkich problemów możemy Wam przedstawić zapowiedzi i recenzje najlepszych gier: NEVERWINTER NIGHTS, DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION, BGII: THRONE OF BHAAL czy HALF-LIFE: BLUE SHIFT. Poza tym, jak zwykle, duża porcja poradników, nowinek ze świata sprzętu i – specjalnie dla Was – kilka tajemnic producentów filmu FINAL FANTASY oraz recenzja SHREKA!

Miłej lektury

**Następny CLICK! z CD-ROM'em
za miesiąc – 2 sierpnia!**

Tu powinna być płyta,
nie ma
zapytaj sprzedawcy!!

Dla każdego coś miłego!



ALONE IN THE DARK IV

Czwartą już część koszmaru polecamy raczej nieco starszym graczom. Mroczny klimat, panujący wszędzie ięk przed wyskakującymi zniechcąca potworami i niepewność, co stoi za rogiem, to elementy, dzięki którym nie raz zjeży ci się włos na głowie. W demie zapoznać się będziesz mógł z ciekawym systemem sterowania postacią.



Klawiszologia:

◀ ▶ ◀ ▶ sterowanie Edwardem

SPACJA klawisz akcji/strzał

S latarka

A bieg

I ekwipunek

M mapa

R radio

Lewy SHIFT rozglądanie się

Lewy CTRL celowanie

Wymagania

Procesor:

PII 300

Pamięć

64 MB RAM

EMPIRE OF ANTS

Jeżeli po obejrzeniu filmu „Mrówka” zbudowanie mrówczego imperium stało się twoim marzeniem, to nadarza się okazja, aby je zrealizować. Jeśli jednak nigdy nie zastanawiałeś się nad życiem przeciętnej mrówki, to nic nie stoi na przeszkodzie, żebyś zagrał w demo strategii czasu rzeczywistego z tymi insektami w roli głównej. Demo oferuje możliwość rozejrzenia się po mrówczym świecie i poprzekszadzanie innym jego mieszkańcom.



Sterowanie:

Myszka przesuwanie ekranu

Lewy

klaw. myszki wydawanie rozkazów

Wymagania

Procesor:

PII 300

Pamięć

64 MB RAM

Wszystkie materiały umieszczone na naszej płycie zostały sprawdzone pod kątem obecności wirusów oraz prawidłowości działania. Uruchomienie programów oraz dem gier uzależnione jest od konfiguracji komputera oraz wersji sterowników w systemie Windows. Redakcja nie gwarantuje działania wszystkich aplikacji i nie odpowiada za efekty lub szkody powstałe w wyniku ich używania. Płyta przeznaczona jest dla komputerów PC.

ULEAD VIDEO STUDIO 5

Jeden z opisywanych w poprzednim numerze CLICK! programów do obróbki obrazu wideo jest już twój (niestety, na razie tylko w wersji 30-dniowej). Dopiero teraz będziesz mógł dać upust swoim reżyserskim zapędom i spróbować zostać nowym Spielbergiem – montować filmy, preparować teledyski i robić wiele innych rzeczy, o których tylko zamarzysz.

Wymagania

Procesor:

Pentium II 300

Pamięć:

64 MB RAM

Inne:

karta tunera TV lub inna, przechwytyująca obraz wideo



NOWE CD-MENU: CZYM TO SIĘ JE?

Wszystkie programy na naszej płycie zostały podzielone według rodzaju i umieszczone w jednym z czterech katalogów: DEMA, PROGRAMY, FILMY I INNE

Tu znajdziesz spis programów z danej grupy

Informacja o prawach autorskich

Wyjście z programu CD-Menu



Przełączniki wyboru screenów

Wybrane przez nas screeny z danej gry pomogą ci podjąć decyzję o instalacji

Krótki opis dema lub programu. Przeczytaj go przed instalacją!

Dzięki przyciskom zdecydujesz, czy zainstalować oglądaną rzecz, czy nie

Masz dosyć muzyki grającej w tle menu? Możesz wyłączyć dźwięk!

Dzięki tym guzikom będziesz mógł przewijać listę z programami z płyty

Wybierając programy na naszą płytę, staraliśmy się zaspokoić gusta wszystkich czytelników. Pamiętaj jednak, że część gier i programów ma już wymagania sprzętowe i może nie działać na niektórych komputerach.

eRACER

Wścigi te mogą sporo namieszać w świecie komputerowych gier samochodowych, a to za sprawą swojego sieciowego charakteru. Oprócz standardowego trybu mistrzostw, będziesz mógł ścigać się z graczami z całego świata. Wszystko to dzięki specjalnie stworzonemu do tych celów serwerowi. Wersja demo daje możliwość gry wieloosobowej, jak i sprawdzenia swoich umiejętności w pojedynczym wyścigu.

Klawiszologia:

- ◀ ▶ ▲ ▼ sterowanie samochodem
- Q, A zmiana biegów
- CTRL hamulec ręczny
- Lewy SHIFT odnowienie samochodu
- SPACJA kamera z tyłu samochodu
- ENTER zmiana kamery
- P pauza
- Prawy SHIFT klakson



Wymagania

Procesor:
Pentium 300
Pamięć:
54 MB RAM

INDEPENDENCE WAR 2



Wymagania

Procesor:
Pentium II 300
Pamięć:
64 MB RAM

Kontynuacja całkiem niezłej symulacji kosmicznej ma szansę stać się jedną z lepszych gier na rynku. Druga WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ łączyć ma w sobie elementy rasowego symulatora i strzelanki. W demie można przyjrzeć się z bliska jednej z prostszych misji, podziwiać grafikę i obejrzeć niesamowite intro. A jest na co popatrzeć.

Klawiszologia:

- ◀ ▶ ▲ ▼ sterowanie pojazdem
- W, S przyspieszanie i zwalnianie
- A, D ruch statkiem na boki
- SPACJA strzał
- BACKSPACE wybór broni

STARTOPIA

Ogrze można powiedzieć wprost – kosmiczny DUNGEON KEEPER! Jako szef stacji orbitalnej będziesz musiał zapewnić jej mieszkańcom dobrobyt i wysokie morale. Odwdzięczą ci się za to dobrym zachowaniem i nie sprawianiem kłopotów. Oczywiście zgodnie z zasadą „nic za darmo”, wygody będą kosztować, a ty powinieneś jeszcze przecież na tym zarobić. Twoja w tym głowa, jak tego dokonać...

Klawiszologia:

myszka lub

- ◀ ▶ ▲ ▼ poruszanie się po polu akcji
- CTRL rozglądanie się
- + myszka zmiana wysokości widzenia
- INS, DEL przybliżanie / oddalanie widoku



Wymagania

Procesor:
Pentium II 266
Pamięć:
64 MB RAM

Z:STEEL SOLDIERS

Zapowiadana od dłuższego czasu druga część RTS'u z przymrużeniem oka o krótkim tytule Z ukaże się już lada dzień, a ty jak na razie możesz pograć w demo. Dość urozmaicona misja dostępna w wersji demonstracyjnej da jasny pogląd na temat nadchodzących Stalowych Żołnierzy.

Klawiszologia:

- Lewy kl. myszki zaznaczanie jednostek, wydawanie rozkazów
- Prawy kl. myszki przesuwanie ekranu
- Page Up oddalanie widoku
- Page Down zbliżanie widoku



Wymagania

Procesor:
Pentium 266
Pamięć:
64 MB RAM

FILM



Film ten w dosyć tajemniczy sposób przedstawia nadchodzącą grę z rodzaju action-adventure. Jej twórcy zrobili wcześniej TOMB RAIDERA. Mimo że dosyć dużo się z niego nie dowiesz, to warto obejrzeć, aby poczuć specyficzny klimat i mieć pogląd na świat, w którym działać się będzie przygoda.

PROJECT EDEN

RUNE SWORD 1.004

Jeżeli zaciękał ci artykuł o tworzeniu gier w 11 numerze CLICKA!, ten program będzie czymś, na co z pewnością czekałeś. Kariera zawodowego projektanta gier stoi otworem. Wystarczy przyswoić sobie opcje programu i użyć odrobiny wyobraźni, aby stworzyć swoją pierwszą grę.



Wymagania

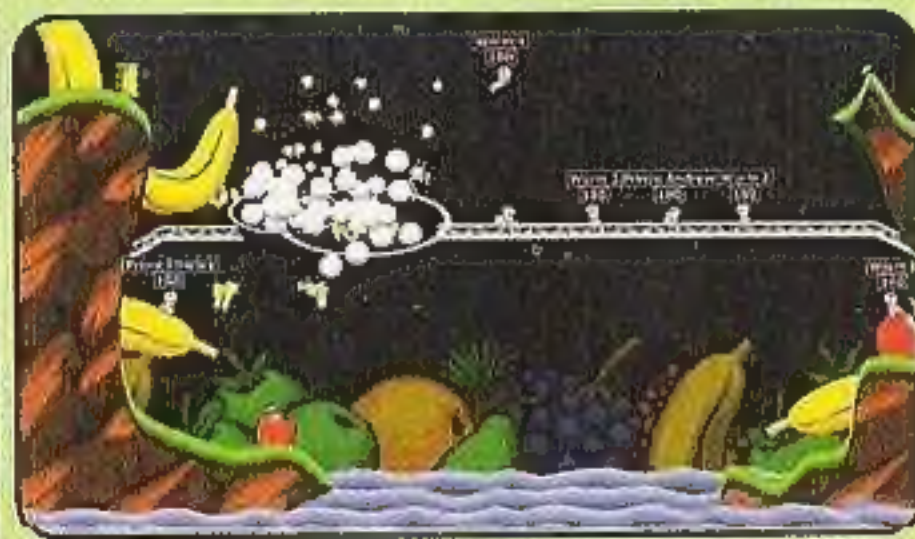
Procesor: Pentium 300
Pamięć: 64 MB RAM

WORMS WORLD PARTY SOUND-BANK EDITOR

Dzięki temu edytorowi będziesz miał możliwość zmiany dźwięków wydawanych przez twoje robale. Zbierz kolegów i już za chwilę wojownicze dźwięczności przemówią waszymi głosami!

WORMS WORLD PARTY MISSION PACK

Pakiet dodatkowych misji do najnowszej edycji gry o najsłynniejszych robakach świata.



C&C: RED ALERT 2 MAP EDITOR

Dzięki edytorowi map będziesz miał możliwość pokazać znajomym, jak ciekawe mogą być kampanie stworzone właśnie przez ciebie. Edytor nie jest trudny w obsłudze i każdy powinien sobie z nim poradzić.

C&C: RED ALERT 2 PATCH 1.006

Patch poprawiający błędy w grze. Musi być ich sporo, bo to już szósta edycja „łatki”.

SERIOUS SAM PATCH 1.02

Patch do gry o Poważnym Samie wyeliminuje błędy w kodzie gry, poprawi jej stabilność i inteligencję przeciwników. Tego właśnie ci było trzeba – inteligentnych przeciwników!

STRONGHOLD

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to już niedługo powstanie nowy gatunek gier – strategia oblężnicza...

kto to zrobi?

FIREFLY SOFTWARE

STRONGHOLD jest pierwszą grą wydaną pod szyldem FireFly Software. Ludzie należący do tej firmy pracowali już wcześniej przy takich tytułach jak CAESAR i LORDS OF THE REALM. Nowo powstały zespół, z takim bagażem doświadczenia, ma naprawdę spore szanse na podbicie rynku gier.

podejściem do tematu i wieloma nowatorskimi rozwiązaniami. Przykładem jednego z nich może być to, że nie będziesz budował miasta, ale przypadnie ci w udziale „jedynie” zarządzanie... zamkiem. Gigantycznym gmachem z najprawdziwszym dziedzińcem, ustawionymi tam domami, targiem i wieloma innymi, charakterystycznymi budowłami. Celem gry będzie utrzymanie tej rezydencji

konsekwencje, takie jak obniżenie przychodu zamku, pusty spichlerz lub pijani mieszkańcy zataczający się po ulicach, którzy, mimo swego szczęścia, nie będą się do niczego nadawali.

Aby zarządzać rezydencją, trzeba zatroszczyć się także o odpowiednie struktury obronne. Najważniejsze będą mury otaczające budowlę – im wyższe i grubsze, tym lepiej. Z dużej wysokości twoi łucznicy łatwiej trafią wroga

podczas obrony, a on sam z trudnością dosięgnie twoich dzielnych wojaków. Grubszych murów nie będzie łatwo sforsować. A przecież przeciwnik na pewno wpadnie na wiele sposobów sprytnego ataku. Oprócz standardowego manewru łuczniczego wrogowie będą mogli podstawić pod mury twojej siedziby drabiny, skutecznie odpychane od ściany przez twoich strażników. Przebiegli przeciwnicy nie zważają się też przed podkopaniem się pod murem, który może naruszyć

konstrukcję twego zamku. Nie uda im się to jednak, jeśli wcześniej zbudujesz fosę bądź też zasypiesz wroga podczas kopania podziemnego przejścia.

Gra będzie specyficznym połączeniem dwóch gatunków, strategii „budowlanej” i strategii czasu rzeczy-

wistego. Zarządzając zamkiem, nie będziesz mógł jednak sterować pojedynczymi jednostkami, tylko wydawać ogólne rozkazy i wznosić budowle. Podczas trybu bitewnego w twoje ręce oddane zostaną wszystkie jednostki twojej armii. Gra zyskała miano strategii oblężniczej dzięki temu, że większość zmagania odbywać się będzie pod murami zamku. Już niedługo przekonasz się, czy gra sprostą zapowiedziom producentów. Jeśli tak, to miłośnicy strategii mogą już dziś zacierać ręce na myśl o solidnej porcji rozrywki.

Gra będzie z pewnością smakowitą kąską dla tych, których fascynuje średniowiecze

Wszyscy na pewno znają takie gry jak seria CAESAR czy choćby ZEUS: PAN OLIMPU – strategię czasu rzeczywistego, w których głównym celem jest rozbudowa miasta i sprawne zarządzanie jego interesami. Gatunek ten narodził się dawno temu wraz z grą SIM CITY, w której budowało się metropolię. Kilka lat temu został „odświeżony” za sprawą gry CAESAR 2 i dzięki zabiegowi przeniesienia akcji w czasy antyczne.

Ostatnio rynek został zasypany grami tego typu. Jedne są lepsze, inne gorsze, ale ich podstawowa wada to podobieństwo i brak oryginalności. STRONGHOLD, którego akcję osadzono w latach 1066-1400, ma dużą szansę odświeżyć nieco ten wyeksploatowany już gatunek i narzucić nowy standard kolejnym produkcjom.

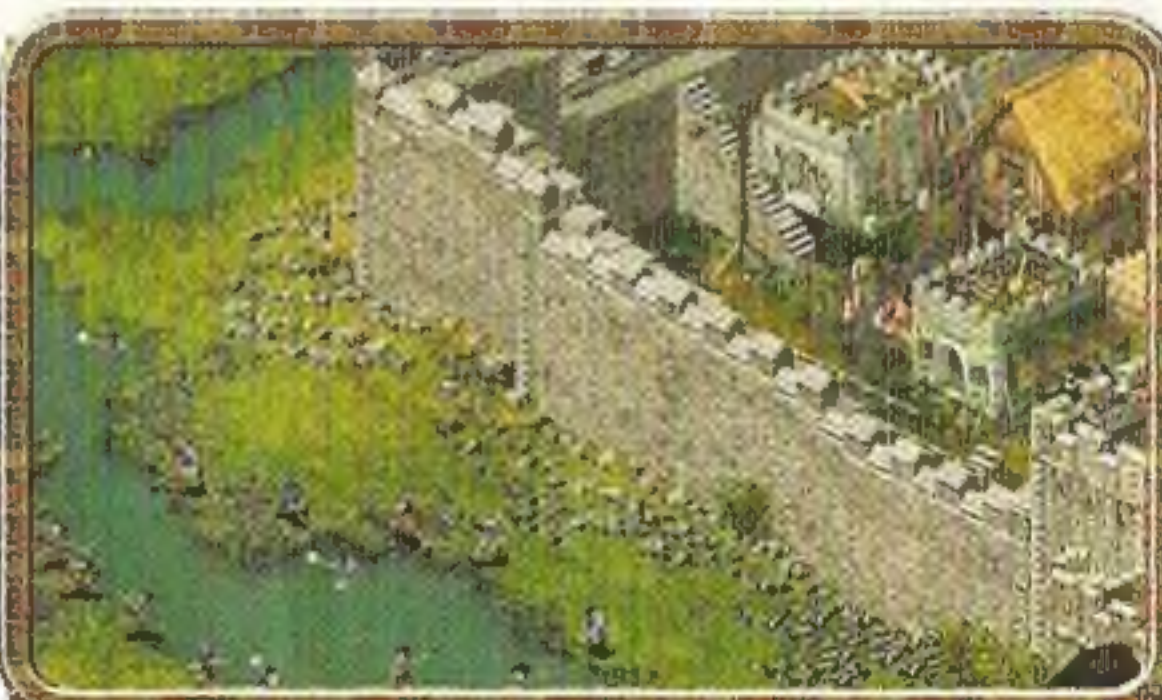
Gra będzie się wyróżniała oryginalnym

w jak najlepszym porządku i odparcie ataków agresorów łaszcących się na ziemię, na której on stoi.

Mimo prostych założeń zabawy, osiągnięcie celu okaże się stosunkowo trudne. Aby sprawnie kierować siedzibą, trzeba będzie przede wszystkim poradzić sobie z humorami jej mieszkańców. Niezadowoleni obywatele to brak siły roboczej, nieład na dziedzińcu i niechęć do służby wojskowej, a radosna społeczność to spokój, harmonia i silna, oddana armia. Na uszczęśliwienie ludzi masz wiele sposobów: od obniżenia podatków do przyznania dodatkowych racji żywnościowych lub piwa. Każda taka decyzja będzie miała oczywiście swoje



Dobre zagospodarowanie terenu w zamku to połowa sukcesu. Druga połowa to szczęśliwi obywatele

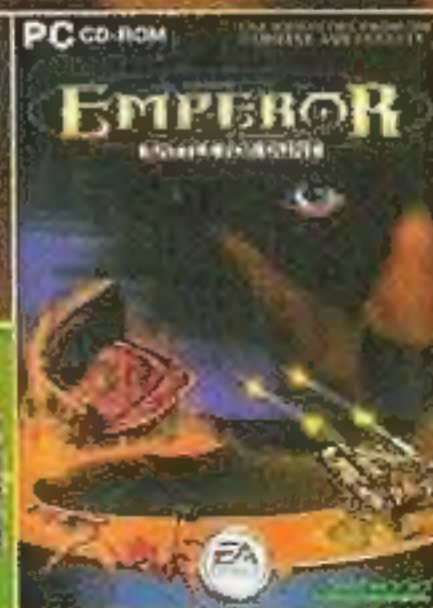


Mimo że sytuacja wygląda bardzo groźnie, to solidne mury zamku wytrzymają niejeden atak



KONFLIKT NADAL TRWA! EMPEROR BATTLE FOR DUNE

„Emperor: Battle for Dune” to pierwsza strategiczna gra w środowisku 3D stworzona przez firmę Westwood. Ale to nie jedyna nowość. Twoje zdolności strategiczne poddane zostaną próbie, jakiej jeszcze nie doświadczyły. W tej grze musisz podjąć decyzje i zaplanować kampanię zanim rozpocznieś rozgrywkę. Wybierz obszary, o które chcesz walczyć i zbuduj strategię, która pozwoli Ci podbić Dune. Rozbudowane AI komputerowego przeciwnika sprawi, że każda bitwa będzie inna i przyniesie nowe wyzwania. Wybierz jedną z 3 stron i zdecyduj, kto będzie Twoim sojusznikiem – każdy z 5 domów w inny sposób wpłynie na skład Twojej armii. Rozegraj kampanię przeciw komputerowi albo też wraz z kolegą zdobądź laury w Internecie.



Westwood
STUDIOS
www.westwood.com



www.imgroup.com.pl



„Emperor: Battle for Dune” © 2001 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. „Emperor: Battle for Dune” oraz „Dune” są znakami towarowymi firmy The Licensing Corporation. „Dune”, „Dune 2” i „Dune 3” są znakami towarowymi The Licensing Corporation. Na licencji Universal Studios Licensing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Westwood Studios, Electronic Arts, EA GAMES oraz logo EA GAMES są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w USA i/lub innych państwach. EA GAMES oraz Westwood Studios są oddziałami Electronic Arts. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych posiadaczy. Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o. Patronat internetowy: Wirtualne Imperium Gier <http://dune3.gry.wp.pl>

Niepokonani komandosowie ponownie przystępują do akcji. Jeśli chcesz im przewodzić, zagraj w drugą część taktycznego megahitu



Nowi komandosowie będą działać w różnych warunkach. Pojawia się nawet słonie



COMMANDOS 2

MEN OF COURAGE



Obrazek przypomina trochę plan filmowy: są aktorzy, reflektory błyszczą, zaraz zacznie się akcja... Dla pojmanego jeńcy nie skończy się to jednak dobrze



Podczas nocnej akcji można używać latarek. To bardzo ułatwia zadanie



Widok przez celownik. Tego gościa właśnie namierzył snajper i raczej nie spudluje



Komandosowie muszą umieć sobie radzić nawet, gdy okręt uwięzi między krami

Pierwszy COMMANDOS, w którym gracz kierował grupą komandosów o różnych umiejętnościach, był naprawdę niesamowity i nowatorski. Cel poszczególnych zadań zdawał się pozornie prosty. Należało przedostać się na tyły wroga i wykonać powierzoną misję. Złożoność i stopień trudności zadań sprawiały, że gra wciągała często na długie... tygodnie, a przejście niektórych etapów zajmowało cały dzień. Obmyślanie taktyki czy analizowanie posunięć komputerowych żołnierzy zajmowało masę czasu, ale mimo to gracz się nie nudził. Późniejszy dodatek do gry z podtytułem BEYOND THE CALL OF DUTY po-

twierdził potencjał twórców, a grę COMMANDOS okrzyknięto jednym z najlepszych tytułów roku 1998/99.

Niebawem świat ujrzy drugą odsłonę gry, która nie będzie „zwykłym” sequ-elem czy trudniejszym dodatkiem. Jak zapowiadają autorzy, dzięki nowatorskim rozwiązaniom taktycznym i fenomenalnej oprawie audiowizualnej COMMANDOS 2 ma wnieść wiele nowego do stworzonego przez część pierwszą gatunku. Gra będzie niesamowicie rozbudowana i jeszcze bardziej interaktywna. Prawie wszystko, czego nie mogłeś zrobić w poprzedniej części, stanie się teraz możliwe do przeprowa-



Strona nieciekawa, nieaktualizowana. Znacznie lepsza jest alternatywna witryna dystrybutora www.eidosinteractive.com

Dla lubiących morskie kąpiele



W bazie pływackiej możesz załadować sprzęt...



... i wykonać desant do wody. Uwaga na rekiny



Przy wraku statku czeka cenne znalezisko



W tej odsłonie gry będzie można bawić się także w budynkach



Warto opanować umiejętność prowadzenia czołgu. To wymaga precyzji



A jak to się robi? Oto widok na ekran komputera, na którym powstaje grafika 3D. Potem na szkielet architektoniczny nakłada się odpowiednią teksturę

dzenia. Wspinanie się po kablach telefonicznych nad głowami strażników, odwracanie ich uwagi, obezwładnianie i ograbianie z ekwipunku, wdrapywanie się na budynki, przecinanie drutów kołczastych, podkładanie min, tak przeciwpiechotnych, jak i przeciwpancernych, czy rzucanie granatami da ci niemal nieograniczoną swobodę. Nadejdziesz cichaczem działając na tyłach wroga, ale często może dochodzić do ostrej wymiany ognia i wybuchów. Misje staną się jeszcze bardziej skomplikowane i złożone, a wrogowie jeszcze bardziej bezwzględni. Teraz także wśród oddziałów przeciwnika pojawią się snajperzy. Wrażenia z oglądania poruszającej się czerwonej kropki na postaci twojego bohatera to zastrzyk adrenaliny, który na pewno nada zabawie



niepowtarzalny klimat.

W poprzedniej części każdy komandos charakteryzował się odmiennymi, unikalnymi zdolnościami, co zmuszało do pracy zespołowej. W części drugiej komandosi zyskają kilka nowych zdolności. Sławny Green Beret zyska bardzo przydatną umiejętność przechodzenia po kablach telefonicznych i wspinania się do okien. Zwiększona mobilność wszystkich komandosów nada grze dodatkowego smaczku. W grze nie zabraknie także nowych, bardzo ciekawych postaci. Będą to m. in. złodziej, a nawet...

pies. Ten pierwszy oprócz bezkonkurencyjnej szybkości, umiejętności wspinania się po ścianach czy otwierania zamków, będzie miał na swoim wyposażeniu małego szczura, który może odciągnąć uwagę strażników lub wywołać panikę wśród żołnierzy. Pies z kolei będzie rozpoznawał teren i dostarczał twoim ludziom niezbędnego ekwipunku (łatwiej mu się przedostać w niektóre miejsca).

W części pierwszej klucz do sukcesu stanowiło poruszanie się z dala od po-

la widzenia wroga, które pokazywane było na bieżąco. To znacznie ułatwiało graczowi zadanie – wystarczyło przeanalizować trasę strażników i w odpowiedniej chwili przejść za ich plecami. Teraz będzie trudniej, gdyż podczas ukrywania się ważne stanie się przede wszystkim zachowanie cizy. Złamanie tej zasady ściągnie ci na kark ciekawskich żołnierzy, którzy nie przywykli do zadawania pytań. Ale taki hałas odwróci także uwagę strażników, dzięki czemu będziesz mógł wykorzystać chwilowe zamieszanie. Aby jednak nie było zbyt łatwo, autorzy przewidzieli dodatkowo możliwość prowadzenia akcji także w budynkach. W pierwszej części zostały one wyłączone z akcji, za co zresztą krytykowano grę.

Obok wspomnianych zmian merytorycznych z pewnością istotnej przemianie poddana zostanie także grafika, która tym razem prezentować się będzie w rozdzielczości 1024x768 – co dało

projektantom niemal nieograniczone pole do popisu. Liczba detali zostanie radykalnie zwiększona, a gra wyglądać ma jeszcze bardziej realistycznie. Akcja zostanie przedstawiona w rzucie izometrycznym, ale tym razem zarówno bohaterowie, jak i budynki, staną się w pełni trójwymiarowe. Zapewni to płynną i przede wszystkim naturalną animację sylwetek bohaterów, a także możliwość obracania pola akcji o 90 stopni tak, aby można było oglądać jej przebieg z czterech różnych perspektyw. Jakby tego było mało, na ekranie będziesz mógł otworzyć dodatkowo do sześciu okienek prezentujących wybraną lokację lub postać, dzięki czemu zyskasz pełną kontrolę nad zabawą.

COMMANDOS 2 zapowiada się naprawdę znakomicie i jeżeli wszystkie obietnice składane przez autorów zostaną spełnione, gra ma naprawdę duże szanse, by powtórzyć fenomenalny sukces poprzedniej części.

kto to zrobi?

PYRO STUDIOS

Hiszpański developer Pyro Studios pod opiekuńczymi skrzydłami Eidos stworzył na razie tylko część pierwszą gry i oficjalny dodatek do COMMANDOS – BEYOND THE CALL OF DUTY. Dorobek niewielki, ale za to bardzo konkretny. W planach jest jeszcze jedna gra, PREATORIAN, o której więcej piszemy w nowościach growych.

PC PS2 N64 DC A

Commandos 2: Men of...

Komandosi Kontaktu

Premiera: lato 2001

Pyro Studios / Eidos / IM Group 1 gracz

Gra zapowiada się na smakowity kąsek dla tych, których urzekła część pierwsza. Pozostali odkryją nową jakość gier komputerowych.



Twoi ludzie nie mieli litości i atakowany obiekt nie stawiał długo oporu. Parę celnych strzałów, ogień został zaproszony i z domu pozostały wióry

Neverwinter Nights

Już niedługo możesz być świadkiem rewolucji na miarę **FALLOUT** czy **ULTIMA ONLINE**. **NEVERWINTER NIGHTS** ze stajni BioWare ma szansę pobić wszystkie RPG, w jakie do tej pory grałeś!

Gra nawiązuje do najnowszej, trzeciej edycji zasad systemu **Advanced Dungeons & Dragons**. Na razie niewiele wiadomo o jej scenariuszu, określone zostało jednak miejsce akcji – północna część świata **Forgotten Realms**, w rejonach Wybrzeża Mieczy. Tereny te okażą się z pewnością nieobce wielbicielom RPG, choćby dzięki serii **BALDUR'S GATE**. Na pewno też dostarczą wielu emocji zarówno miłośnikom samotnych walk, jak i zmagani wieloosobowych. W **NEVERWINTER NIGHTS** coś dla siebie powinni znaleźć także zwolennicy rozwiązywania problemów.

Bardzo usatysfakcjonowani powinni być zwłaszcza miłośnicy realistycznych walk. Cała akcja ma się dziać w czasie rzeczywistym, jednak BioWare nie wybrało jeszcze systemu walki. Firma chce uniknąć sposobu znanego z **DIABLO** i jemu podobnych tytułów, gdzie kluczem do sukcesu jest szybkie klikanie myszką, zamiast rozważnego i zaplanowanego zadawania ciosów. W grę wchodzi dwa systemy: tzw. „system kolejkowy” i „raz ty, raz ja”. Zdecydowanie lepiej sprawdziłby się ten pierwszy. Bohater dostałby komendę zadawania ciosu np. mieczem i powtarzałby tę czynność automatycznie, niezależnie od jej skutków. W tym czasie mógłbyś mu kazać np. wykonać cios specjalny czy rzucić czar, po czym twój wojownik wróciłby do wykonywania pierwotnej komendy. Dobrą opcją byłby system walki bronią sieczną, znany choćby z gry

Magia i odpowiedni trening stworzą z ciebie mistrza rozgrywki

Musisz być przygotowany na walkę zawsze i wszędzie. Nawet w grobowcu

DIE BY THE SWORD. To zapewne dość skomplikowane, ale nadałoby grze bardziej profesjonalny charakter. Żadna porządna gra RPG nie może obejść się bez magii i tak też dzieje się w tym przypadku. Grając w **NEVERWINTER NIGHTS**, otrzymasz możliwość rzuconia ponad 200 czarów różnych klas i kategorii, zgodnych z zasadami systemu **AD&D**. Dzięki zastosowaniu najnowszych rozwiązań graficznych efekty wizualne czarów będą naprawdę zachwycające.

Na samym początku będziesz musiał zająć się swoim bohaterem, którego



Liczne potwory i monstra, które spotkasz w grze, mogą przyprawić o zawrót głowy



Pamiętaj, że przez poszczególne krainy idziesz sam i nikt ci nie pomoże w tarapatkach



Zasady towarzyszące rycerstwu od czasów średniowiecza nie są chyba znane tym panom ze szczypcami. A może wyznają oni zasadę „cel uświęca środki”?



Zaczyna się prawdziwa akcja, w której raczej nie ma miejsca na pomyłkę. Przeciwnicy nie darują ci błędów i od razu go wykorzystają



Dwóch na jednego? Ktoś tu chyba zapomniał o kodeksie honorowym!

wyślesz w świat NEVERWINTER NIGHTS na poszukiwanie przygód. Możesz go stworzyć od podstaw lub skorzystać z kilku gotowych już postaci. Twój heros będzie należał do jednej z siedmiu ras (np. ludzie, elfy, krasnoludy, gnomi, halflingi) oraz maksymalnie do trzech z jedenastu klas (mag, kleryk, paladyn, druid, łowca, wojownik, złodziej, bard, czarnoksiężnik, barbarzyńca i mnich). Twórcy gry postanowili jednak nie komplikować procesu narodzin bohaterów i zaserwują ci dość rozbudowany, ale prosty w obsłudze edytor, przy pomocy którego możesz zaprojektować posturę ciała, kształt i wygląd głowy, kolor włosów, a nawet oczu postaci. Twój bohater może wyglądać jak rasowy

twardziel lub przebrać się za zwykłego, nierzucającego się w oczy włóczęgę. Barbarzyńca nie musi przecież nosić skórzanej przepaski na biodrach i wielkiego topora na plecach, a rycerza nie musi zdobić piękna zbroja. Wszystko po to, abyś miał poczucie pełnej swobody, jaką powinna dawać gra RPG. Taki sposób tworzenia postaci przyda się zwłaszcza podczas gry sieciowej – pozwoli zmylić przeciwnika lub wykreować własny styl. Limit punktów doświadczenia bohaterów ograniczony zostanie dwudziestym poziomem, do którego, zdaniem producenta, będzie szalenie trudno dojść. Jeżeli zajdzie potrzeba, przewidywana jest „laska”, która pozwoli przekroczyć ten pułap.

Jeżeli jednak nudzi cię ozdabianie bohaterów i praca nad ich wyglądem, statystykami i innymi szczegółikami, zawsze możesz sprowadzić sobie gotową postać z poprzednich gier BioWare. Taki manewr okaże się na pewno przydatny podczas gry jednoosobowej – już na starcie twój bohater będzie posiadał pewne doświadczenie. Jednak wszystkie charakterystyki, punkty doświadczenia,

ekwipunek i cechy niezgodne z Trzecią Edycją AD&D zostaną usunięte. Do tego zaimportowanej osoby nie możesz niestety wystawić do gry sieciowej.

Zmagania będą tym trudniejsze, że tryb fabularny będziesz przechodził sam, nie otrzymasz bowiem możliwości stworzenia drużyny, którą potem pokierujesz. Jeśli ktoś się do ciebie przyłączy, to na krótki czas, a sterować nim będzie komputer. Przejmując kontrolę nad kompanem, utracisz na chwilę kontrolę nad bohaterem. Bardzo ciekawie rozwiązano także kwestię śmierci twojej postaci. Zginiesz, jeśli twój poziom sił vitalnych spadnie do -10. Przy stanie 0 nieprzytomny bohater będzie powoli tracił siły. Jedynym sposobem ratunku stanie się odrodzenie się w wybranym miejscu kosztem punktów doświadczenia lub uzdrowienie eliksirem przez kogoś towarzyszącego ci podczas zabawy.

Prawdziwy raj czeka jednak na miłośników rozgrywek wieloosobowych. Zabawa w Internecie będzie bezpłatna i nie trzeba będzie płacić miesięcznego abonamentu. Podczas rozgrywki postać będzie przecho-

wywana na głównym serwerze gry, aby każdy mógł później kontynuować zabawę lub zacząć nową przygodę z zachowaniem dotychczasowych statystyk bohatera. Takie rozwiązanie pozwoli na grę nie ze swojego komputera. Wystarczy kopia NEVERWINTER NIGHTS i hasło do zachowanej postaci, abyś mógł się w nią wcielić, kiedy tylko zechcesz.

kto to zrobił

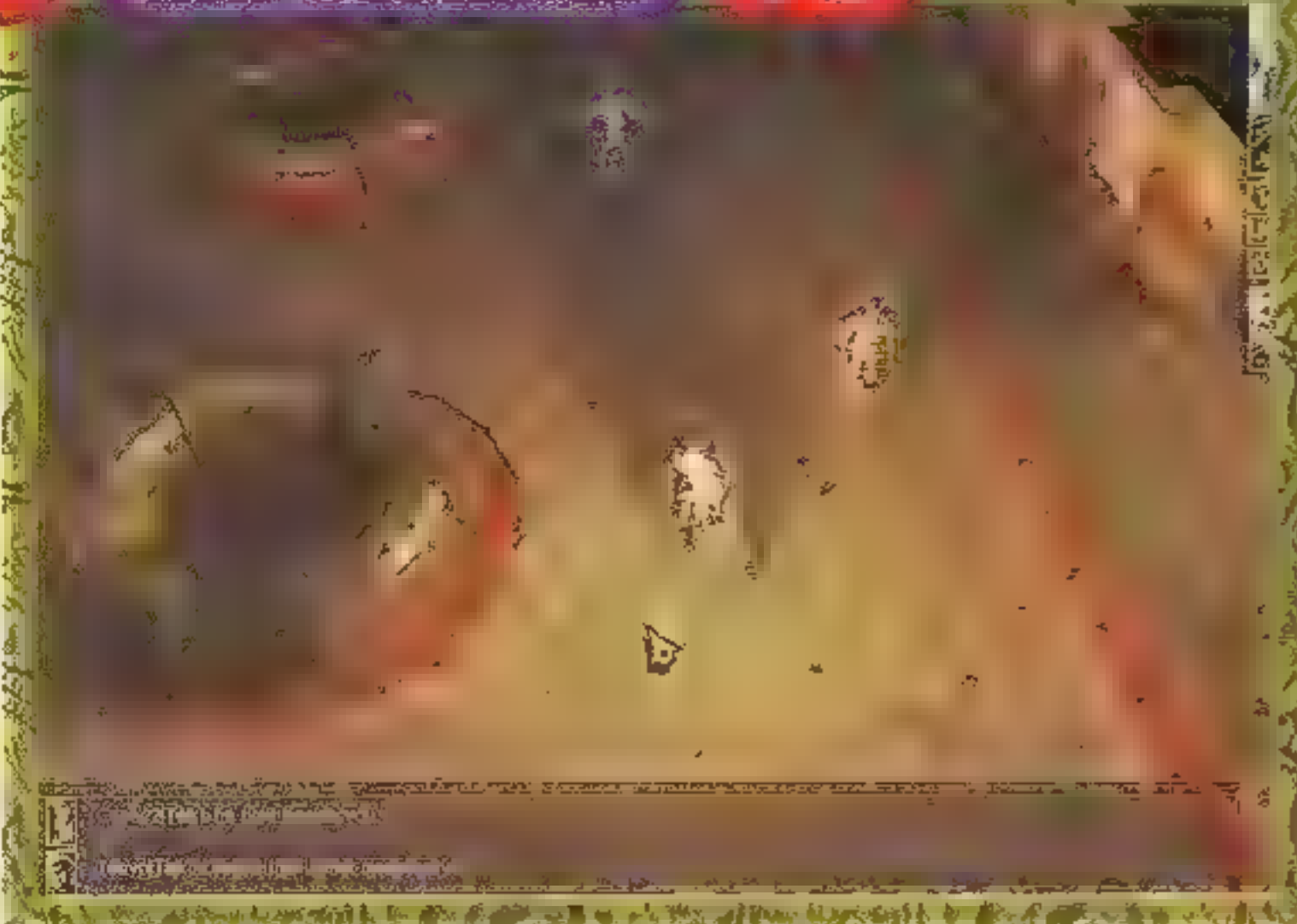
BIOWARE

Ta kanadyjska firma została założona przez dwóch lekarzy, których największą pasją były gry komputerowe. Zaczęła skromnie, bo grą SHATTERED STEEL, ale potem nadeszła naprawdę mocne uderzenie pod postacią serii BALDUR'S GATE. BioWare nie ogranicza się jednak do produktów RPG, ale zrobiła także dobrą grę akcji, MDK 2.



Odrobina światła i od razu świat wygląda zdecydowanie przyjaźniej





To doprawdy okropne. Gdzie się człowiek nie ruszy, zaraz napotoczy się ktoś, kto przedkłada siłę nad konkretną dyskusję o faktach



I co dalej szary człowieku? Jakiś tajemniczy znak na rozstajach dróg każe wyruszać w dalszą drogę. Przygoda nie chce poczekać

Największą bojątką komputerowego RPG był zawsze zupełny brak żywego Mistrza Gry, czyli osoby, która nadzoruje całą akcją. Gdy normalnie gra się w system fabularny, rolę Mistrza Gry pełni najbardziej doświadczona osoba, która zna wszystkie zasady rządzące określonym światem RPG i potrafi się nimi sprawiedliwie posługiwać. Mistrz Gry nadaje tok wydarzeniom, informuje, co się aktualnie dzieje, czy posiada kontrolę nad bohaterami kierowanymi przez gracza. Do tej pory rolę takiego guru pełnił komputer i o jakiegokolwiek kontroli świata ze strony gracza można było tylko marzyć. A przecież, jak powszechnie wiadomo, świat kierowany przez żywego człowieka jest nieporównanie ciekawszy, pełniejszy niespodzianek, niż ten nadzorowany przez komputer, odgórnie zaplanowany i przewidywalny, gdzie nic nie dzieje się przypadkowo. Dotychczas żadna gra nie dawała tak nieograniczonej swobody poruszania się po świecie czy wyboru ścieżki, jaką stworzyć ma teraz NEVERWINTER NIGHTS i zaprojektowany tryb gry wieloosobowej o nazwie Dungeon Master, który na dobre złamie odwieczną regułę despotyzmu komputera oraz da graczom pełną swobodę w projektowaniu przygody i wszystkiego, co jest z nią związane – zdarzeń, postaci oraz miejsca akcji – od zupełnych podstaw. Dzięki edytorowi będzie można stworzyć właściwie nową grę. Każdy teraz będzie mógł zrealizować marzenia i przenieść swoje przygody z kartki papieru na ekran komputera oraz dać możliwość zabawy nie tylko swoim znajomym, ale też ludziom z całego świata. Dzięki Dungeon Master będzie więc można wcielić się w końcu w pełnoprawnego Mistrza Gry. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda podobnie do gry DUNGEON KEEPER. Rola Mistrza Gry będzie na szczęście zgoła odmienna niż rola Władcy Lo-

chów. Po pierwsze, trzeba zaplanować przygodę i jej dokładną fabułę, a następnie ją poprowadzić. Ważne okaże się miejsce akcji, postacie kierowane przez komputer (lub „na żywo” przez Mistrza, czyli właśnie przez ciebie) czy następstwa zdarzeń i rzeczy dziejące się obok graczy. Przygodę można rozegrać zarówno w lochach, na otwartej przestrzeni, jak i w mieście. W sesji weźmie udział nawet 60 bohaterów i kilku Mistrzów Gry, przy czym każdy z nich będzie odpowiedzialny za inną czynność. I tak np. jedna osoba będzie mogła nadzorować przebieg wędrówki i przestrzeganie zasad zabawy, inna będzie kierować napotkanymi przez graczy postaciami, opowiadając na przykład określoną historię lub dając wskazówki, jeszcze inna natomiast będzie walczyła z graczami, wcielając się w potwory. W prowadzeniu sesji najważniejszy stanie się – podobnie jak ma to miejsce w „papierowym” RPG



Dla dzielnego bohatera nawet zalane podziemia nie stanowią przeszkody



Tym razem wylądowałeś w szczerym polu. Nie lepiej było siedzieć w domu?

Największą bojątką komputerowego RPG był zawsze zupełny brak żywego Mistrza Gry, czyli osoby, która nadzoruje całą akcją. Gdy normalnie gra się w system fabularny, rolę Mistrza Gry pełni najbardziej doświadczona osoba, która zna wszystkie zasady rządzące określonym światem RPG i potrafi się nimi sprawiedliwie posługiwać. Mistrz Gry nadaje tok wydarzeniom, informuje, co się aktualnie dzieje, czy posiada kontrolę nad bohaterami kierowanymi przez gracza. Do tej pory rolę takiego guru pełnił komputer i o jakiegokolwiek kontroli świata ze strony gracza można było tylko marzyć. A przecież, jak powszechnie wiadomo, świat kierowany przez żywego człowieka jest nieporównanie ciekawszy, pełniejszy niespodzianek, niż ten nadzorowany przez komputer, odgórnie zaplanowany i przewidywalny, gdzie nic nie dzieje się przypadkowo. Dotychczas żadna gra nie dawała tak nieograniczonej swobody poruszania się po świecie czy wyboru ścieżki, jaką stworzyć ma teraz NEVERWINTER NIGHTS i zaprojektowany tryb gry wieloosobowej o nazwie Dungeon Master, który na dobre złamie odwieczną regułę despotyzmu komputera oraz da graczom pełną swobodę w projektowaniu przygody i wszystkiego, co jest z nią związane – zdarzeń, postaci oraz miejsca akcji – od zupełnych podstaw. Dzięki edytorowi będzie można stworzyć właściwie nową grę. Każdy teraz będzie mógł zrealizować marzenia i przenieść swoje przygody z kartki papieru na ekran komputera oraz dać możliwość zabawy nie tylko swoim znajomym, ale też ludziom z całego świata. Dzięki Dungeon Master będzie więc można wcielić się w końcu w pełnoprawnego Mistrza Gry. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda podobnie do gry DUNGEON KEEPER. Rola Mistrza Gry będzie na szczęście zgoła odmienna niż rola Władcy Lo-



To, z kim walczysz i jak wyglądasz, zależy teraz od ciebie

chów. Po pierwsze, trzeba zaplanować przygodę i jej dokładną fabułę, a następnie ją poprowadzić. Ważne okaże się miejsce akcji, postacie kierowane przez komputer (lub „na żywo” przez Mistrza, czyli właśnie przez ciebie) czy następstwa zdarzeń i rzeczy dziejące się obok graczy. Przygodę można rozegrać zarówno w lochach, na otwartej przestrzeni, jak i w mieście. W sesji weźmie udział nawet 60 bohaterów i kilku Mistrzów Gry, przy czym każdy z nich będzie odpowiedzialny za inną czynność. I tak np. jedna osoba będzie mogła nadzorować przebieg wędrówki i przestrzeganie zasad zabawy, inna będzie kierować napotkanymi przez graczy postaciami, opowiadając na przykład określoną historię lub dając wskazówki, jeszcze inna natomiast będzie walczyła z graczami, wcielając się w potwory. W prowadzeniu sesji najważniejszy stanie się – podobnie jak ma to miejsce w „papierowym” RPG

– odpowiedni klimat, którego stworzenie to zadanie właśnie samego Mistrza Gry. Będzie można sterować motywami muzycznymi i wieloma pobocznymi elementami, które sprawią, że gracze poczują się jak w realnym świecie. Przygody stworzone przez graczy, nazywane modułami, będą zawierały wszelkie informacje na temat świata – każdy etap można umieścić na stronie internetowej, aby wieść o twoich szatach interesujących i mrozących krew w żyłach przygodach obiegła całą kulię ziemską.

Edytor graficzny, służący do projektowania samych poziomów, wydaje się prosty. Gospodarowanie przestrzenią nie powinno więc nikomu sprawić trudności. Wszystko będzie wyglądało tak jak standardowe programy graficzne – rozwinięte menu, spora liczba treściwych opcji i prosta konstrukcja. Trudniej będzie natomiast ustawić szczegóły akcji, takie jak np. zależność zdarzeń, parametry broni czy też

Towarzystwo wzajemnej adoracji



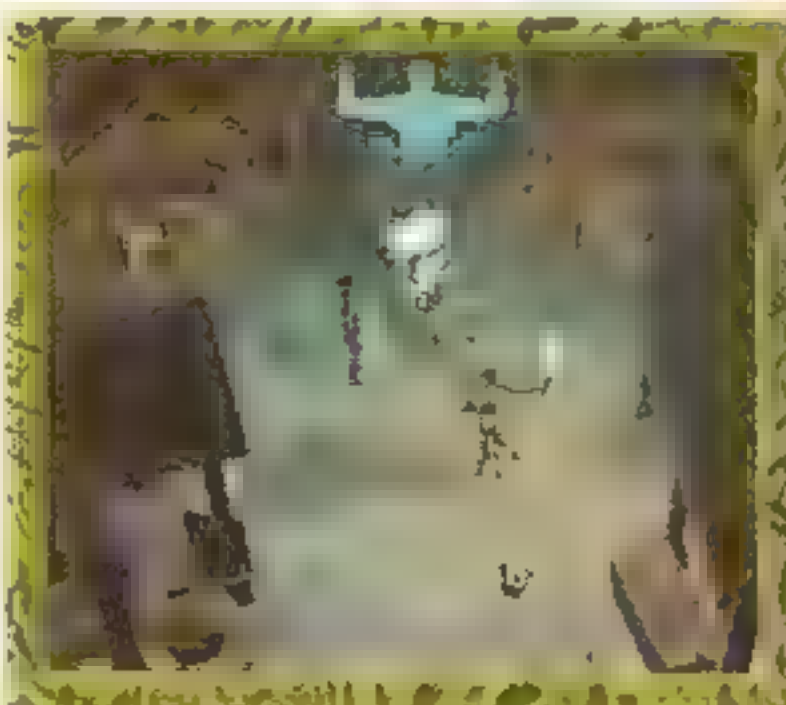
W NEVERWINTER NIGHTS pojawiają się postacie należące do siedmiu ras i jedenastu klas. Każdy z bohaterów może mieć po trzy różne klasy. Do wyboru otrzymasz teraz m.in. wojownika, elfy, druida, barbarzyńcę, czarnoksiężnika i złodzieja. Jeśli któraś z postaci ci się nie spodoba, możesz stworzyć własną



Chwila spokoju i znowu czas zacząć bijatykę na całego. Te potwory naprawdę wiedzą, jak przeprowadzić skuteczny atak

wyposażenie wnętrza bądź architektura krajobrazu. Biblioteka z rodzajami zdarzeń i parametrami broni, zbroi oraz potworów będzie gigantyczna, a przy każdej z pozycji znajdzie się bardzo pokaźna liczba opcji. Dodatkowo edytor przygody pozwoli zaprojektować zachowanie się potworów i bohaterów niezależnych. Umożliwi to wpojenie przeciwnikom „naturalnych” odruchów, takich jak np. rzucanie się w płomień lub przepaść po klęsce w bitwie, czy atak na elfy, gdy tylko zostaną one dostrzeżone. W grze spotkasz ponad 200 rodzajów różnorodnych potworów i smoków, które – jak zapewnia BioWare – będą najpiękniejszymi, jakie dotychczas stworzono. Ponieważ akcja rozegra się w pełnym trójwymiarze, można rzeczywiście spodziewać się graficznych fajerwerków. Każdą postać możesz zachować sobie „na później” bądź też ponownie umieścić ją na stronie gry, aby inni miłośnicy zabawy mogli z niej kiedyś skorzystać.

Tej pani lepiej nie wchodzić w drogę



Czyżby i w tej grze pojawiał się Dżin? A może za chwilę wyjdą jeszcze Simy?

Oprócz skomplikowanych przygód będzie też można pobawić się w bardziej „barbarzyńskie” jej odmiany. Jak wiadomo, jest wiele rodzajów Mistrza Gry i nie będzie problemów ze stworzeniem areny do bitew. Domyślnie, podczas tworzenia zabawy wieloosobowej, bohaterowie nie będą mogli ze sobą walczyć, ale powstanie opcja pozwalająca to modyfikować. Będzie można wystawić bohaterów przeciwko sobie lub dodatkowo przeciwko jakimś potworom czy organizować turnieje z nagrodami, których zwycięzca otrzyma nawet jakiś magiczny przedmiot! O wszystkim zadecyduje Mistrz Gry.

Mimo że NEVERWINTER NIGHTS będzie grą zarówno dla pojedynczego gracza, jak i zabawą sieciową, na pewno największy sukces odniesie w Internecie. Gra na specjalnych serwerach, kierowana przez ludzi, pełna swoboda, ciekawe, skonstruowane przez samych graczy przygody, fenomenalna grafika 3D i klimat – to cechy, dzięki którym NWN na pewno odniesie wielki sukces. Czy będzie to sukces na miarę FALLOUT lub ULTIMA ONLINE? Odpowiedź poznasz dopiero na początku następnego roku.

Neverwinter Nights
Rendyżonierski RPG
Premiera: początek roku 2002
BioWare / CO Project 1-60 graczy
Graczy ucieszy niczym nieograniczony świat przedstawiony w pełnym trójwymiarze. Tryb Dungeon Master pokaże, jak ma wyglądać RPG



W tej wieży mogłaby mieszkać księżniczka. Niestety, to nie ta bajka



To chyba jakiś średnio-wieczny kominista tortur. Czy mają koło do farnia?

Także: Władcy i Królowie

XENOSAGA

Akcja pierwszej części tej sagi RPG (składającej się z kilku rozdziałów) przeniesie cię tysiąc lat w przyszłość. Ludzie zostali zmuszeni do wyemigrowania w Kosmos i zamieszkania na specjalnie skonstruowanych koloniach. Do tego wszystkiego zaatakowała ich obca rasa Gnosis



i musieli skonstruować specjalny system obrony Anti-Gnosis Weapons System, mający na celu odparcie ataku najeźdźców. W jego skład wchodzić będą między innymi androidy bojowe KOSMOS projektowane przez inżyniera Shion. Ta bohaterka gry nie miała łatwego życia, w poprzedniej wojnie przeciwko rasie Gnosis straciła rodziców i w wypadku zginęła jej pierwsza miłość. Te-



wysokiego poziomu i zobaczyć będzie można takie smaczki jak naturalnie powiewające włosy bohaterów czy skomplikowana mimika twarzy. Ciekawy wydaje się też fakt, że XENOSAGA wydana zostanie na dwóch krążkach DVD!. Zapowiada się zacna dawka konsolowego RPG na miarę FINAL FANTASY

raz Shion patrzy na życie z zupełnie innej perspektywy - jest o wiele bardziej bezwzględna.

Akcja gry przedstawiona zostanie w pełnym trójwymiarze, a podczas większych bitew modele postaci stracą nieco na detalach, ale dzięki temu utrzymana zostanie wysoka płynność animacji

Podczas pozostałych momentów zabawy grafika powróci jednak do swojego

PS2

MECHWARRIOR 4: BLACK KNIGHT

PC

Microsoft zapowiedział wydanie oficjalnego dodatku do czwartej części symulatora w elkich, kroczących robotów. Będzie on nosił nazwę BLACK KNIGHT i ukaże się już jesienią tego roku.



CZARNY RYCERZ dostarczy ci nowych modeli maszyn bojowych i pojazdów,

a także kolejną kampanię dla pojedynczego gracza, w której wcielisz się w Czarny Legion walczący dla rodu Steiner. Nie zabraknie także kilku nowych odmian rozgrywki sieciowej. Ciekawym dodatkiem może się okazać tryb

Black Market, gdzie gracze z całego świata będą mogli handlować i wymieniać się podzespołami do swoich robotów. Dzięki temu nikt nie będzie ograniczony jedynie do zdobywania rynsztunku na placu boju.

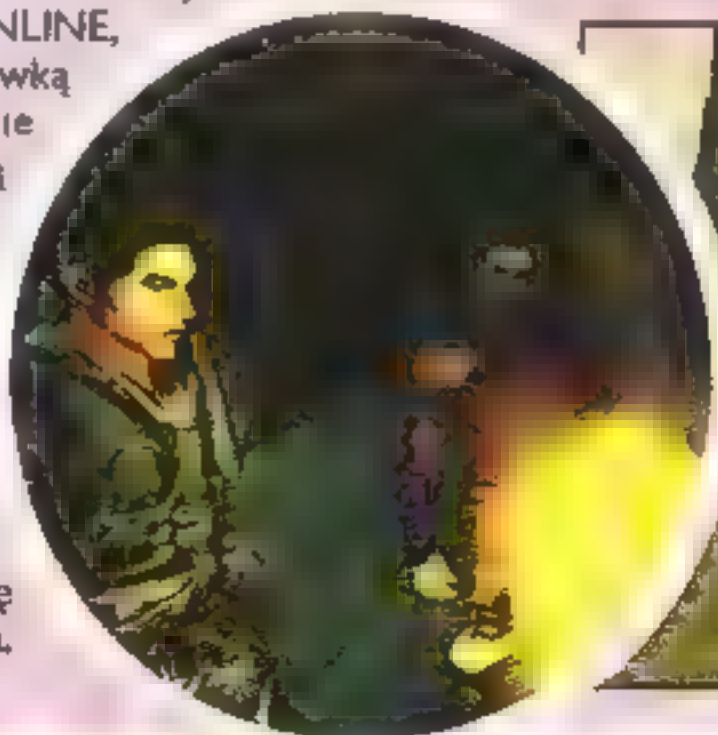


CITIZEN ZERO

PC

Australijska firma Micro Fortre wzięła się ostro za produkcję globalnej gry online, w której udział będzie mogło wziąć ponad dziesięć tysięcy graczy jednocześnie! CITIZEN ZERO będzie grą RPG, łączącą w sobie elementy akcji i przygody, osadzoną w klimacie cyber-

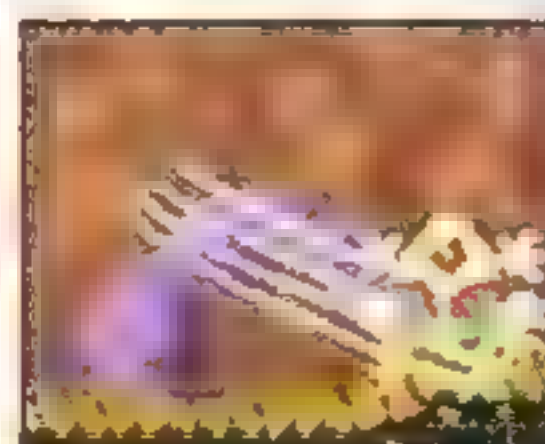
punk. Miejscem akcji będzie dawna kolonia karna Neo-Eden, obecnie mocno zaawansowana technologicznie planeta. Wcielisz się w bohatera, który będzie musiał przetrwać w brutalnej rzeczywistości cyberpunkowej dzungli. Gra zapowiada się na coś w stylu ULTIMA ONLINE, tylko z nieco większą dawką akcji. Oprawiona zostanie w bardzo zaawansowaną grafikę trójwymiarową i bardzo wysoki poziom animacji. Prace nad tym produktem trwają, a premiera zapowiadana jest najwcześniej na połowę przyszłego roku. Po więcej informacji zapraszamy na oficjalną stronę gry: www.citizen-zero.com.



TINY TOONS ADVENTURES

GBA

Już niedługo właściciele przenośnej konsolki GAME BOY ADVANCE będą świadkami wysypu gier z bohaterami popularnych w Polsce „Animków”, czyli młodszych znanych Królika Bugs'a. Pierwszą grą z tej serii będzie TINY TOONS ADVENTURES (bo tak w oryginale nazywają się Animki), czyli klasyczna platformówka ze sporą dawką humoru. Zaoferuje ci ona takie standardowe elementy jak skakanie, podnoszenie przedmiotów, walka na pięści czy typowe dla świata Animków bonusy w stylu przenośnej dziury lub dynamitu. Szykuje się prawdziwy „przenośny hit”. Szkoda tylko, że na razie wszystko, co wiąże się z GBA, do tanich nie należy.



PREATORIANS

PC

Pyro Studios, twórcy serii COMMANDOS, pracują obecnie nad strategią osadzoną w czasach panowania cesarstwa rzymskiego, kiedy było ono u szczytu potęgi i rozprzestrzeniało swoje wpływy na całą Europę oraz Północną Afrykę. Powstało już wiele gier o imperium rzymskim, ale wszystkie opierały się bardziej na ekonomicznym aspekcie rozwoju i budowaniu państwa niż na samej ekspansji. Tym razem programiści chcą skoncentrować się na walce. Do tego poprzez brak możliwości wyboru cywilizacji w trybie zabawy dla pojedynczego gracza zamierzają zmusić cię do skoncentrowania się w całości na jednym państwie. W grze spotkasz jeszcze dwie cywilizacje: Egipcjan i Barbarzyńców, ale dowodzić nimi będziesz mógł tylko w trybie multiplayer. Trójwymiarowa grafika i rozbudowany tryb zabawy wieloosobowej z pewnością sprawią, że PREATORIANS zapamiętasz na długo.



Nadchodzi kolejna gra ze stajni austriackiej firmy JoWood, która ostatnio zaskakuje wszystkich coraz to lepszymi i, co najważniejsze, nowatorskimi propozycjami. NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE rozgrywać się będzie w trakcie panującej na Ziemi strasznej zarazy, przez którą ludzie zmuszeni zostali do schronienia się w podziemnych bunkrach. Sytuacja pogarsza się, gdy z jednego z nich muszą znaleźć wyjście na powierzchnię. To, co zastają

na zewnątrz, przechodzi ich najsmutniejsze wyobrażenia – świat został opanowany przez zbrodnie i brutalność. Największą zaletą gry będzie fenomenalna oprawa graficzna. Również sam sposób zabawy będzie bardzo nowatorski – nie zobaczysz bazy ani zasobów naturalnych, a wszystko trzeba będzie zdobyć samemu – ukraść, kupić lub wymienić u handlarza. Taki stan rzeczy da poczucie utożsamienia się z akcją i oddziaływaniem, którym będziesz sterował.

NATURAL RESISTANCE: DAYS OF FATE

PC

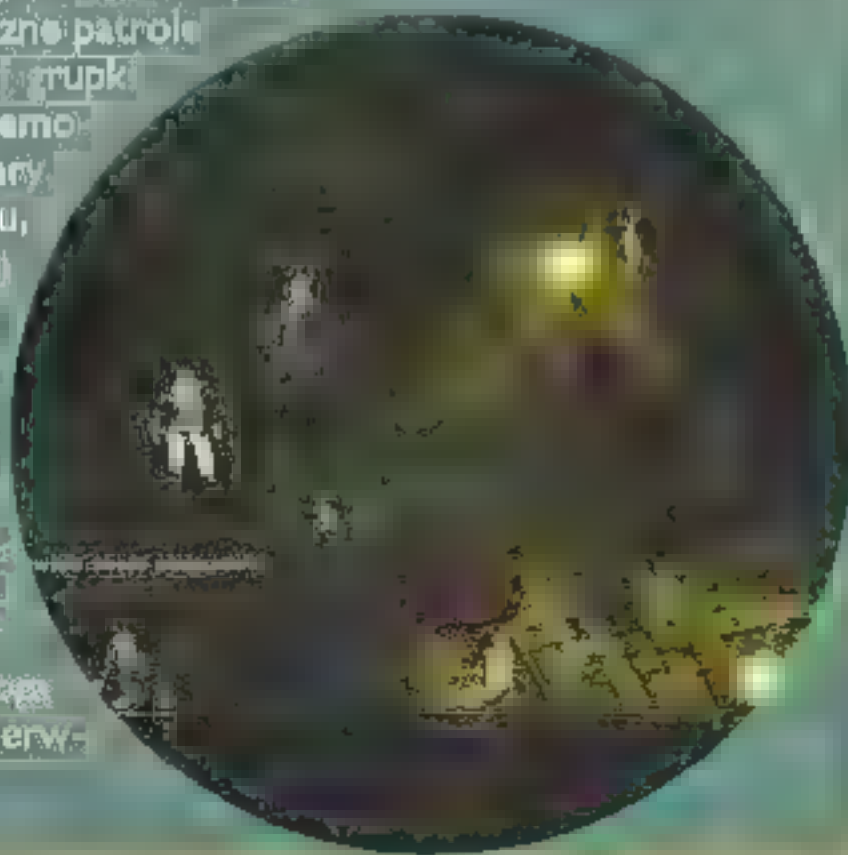


ANOTHER WAR

PC

Wojna. To słowo, które kojarzy się z krwawymi bitwami, zniszczeniem, śmiercią. W grze ANOTHER WAR będziesz wcielił się w żołnierza Wehrmachtu, który musi pokonać Niemców. Gra jest przeznaczona dla graczy, którzy lubią wojnę i strategię. W grze będziesz mógł zobaczyć wiele ciekawych rzeczy, które nie są dostępne w innych grach. Gra jest bardzo dobrze wykonana i ma bardzo wysoką jakość graficzną. W grze będziesz mógł zobaczyć wiele ciekawych rzeczy, które nie są dostępne w innych grach.

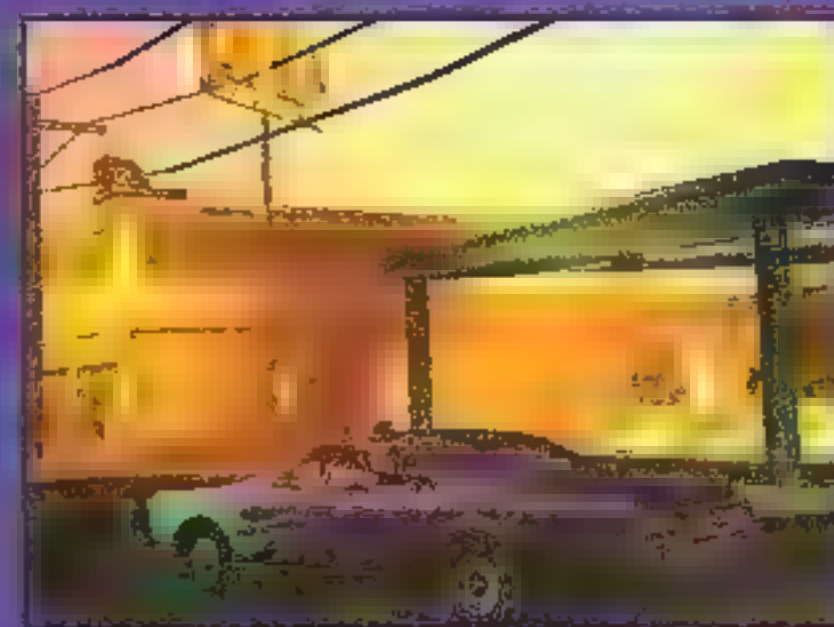
hitlerowców. Francji, gdzie do okupacji przypominają tylko nieliczne patrole żandarmerii niemieckiej. Grupki żołnierzy Wehrmachtu demotulają okoliczne bary w okolicy Leningradu, gdzie trwa krwawy bój o przetrwanie. Będzie dla niego niezłym wyzwaniem. Również dla graczy – wazać wciąż brakuje dobrych gier RPG rozgrywających się w naszej rzeczywistości. Miłośnicy FALLOUT i BOLDUR'S GATE mogą już dziś wypatrywać pierwszej gwiazdki.



MOTOR CITY ONLINE

PC

Dawno temu, za czasów, gdy w komputerach rządził procesor AT286 i karta graficzna EGA, serca komputerowych kierowców na całym świecie podbiły dwie części gry polskich programistów z California Games o tytule STREET ROD. Dawały one możliwość zakupu samochodu, podrasowania go i brania udziału w nielegalnych wyścigach za pieniądze. Klimat gry był naprawdę wciągający – podczas wyścigów nie można było długo oderwać. Teraz podobny pomysł ma zamiar wykorzystać Electronic Arts w MOTOR CITY ONLINE. Z kilkoma małymi wyjątkami i usprawnieniami różnica będzie taka, że rolę kierowców w Motor City Online będziesz się przejmował z całego świata. Podczas zabawy online będzie można kupować au-



ta na aukcji lub w sklepie, reperować je na własny koszt lub w warsztacie, a nawet rozebrać na części. Motor City Online oferuje trzy rodzaje wyścigów: Drag Racing, czyli jazdę równoległą, Street Racing oferujący wyścig po mieście i Oval Racing na zamkniętym torze w kształcie koła. Szykuje się naprawdę spora dawka sieciowych emocji. Globalne miasto żadnych wrażeń kierowców to coś, na co wielu graczy z pewnością czeka od dawna.

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

PC

Jesienią tego roku ukaże się kolejna gra z dzielnym John'em McClane'm w roli głównej. Może w końcu będzie to przebój godny jednego z najlepszych filmów akcji, jakie kiedykolwiek nakręcono. Ta odsłona DIE HARD będzie rasową strzelaniną FPS. Rzecz ma się dzieć w gigantycznym biurowcu Nakatomi Plaza, opanowanym tak jak w filmie przez terrorystów. John na swoim wyposażeniu będzie miał karabinek MP5, pistolet kaliber 9mm, obcęgi do przecinania kabli (przydatne przy rozbrajaniu bomb), nieśmiertelną zapalniczkę ZIPPO i radio, dzięki któremu zorientuje się po części w poczynaniach terrorystów. Ważnym elementem, rzadko spotykanym w grach FPS, okaże się ukrywanie się. John „Sam Przeciw Wszystkim” McClane nie zawsze bowiem będzie mógł uporać się ze zmasowanym atakiem przeciwników, zwłaszcza że

akcja dzieć się będzie na zamkniętej przestrzeni. Dobrą taktyką może się więc okazać ciche działanie. Gra zapowiada się bardzo ciekawie i mimo że raczej nie będzie następcą QUAKE 3, znajdzie z pewnością wielu zwolenników. W końcu pojawia się szansa, że powstanie porządna produkcja z dyżurnym twardzielem filmów akcji.



The Sims

Wasze

Settlers 4

Diablo 2

Worms Armageddon

GTA 2



The Sims

MAXIS / EA / IM GROUP - PC

4 Nie ma jak współdziałanie - cała rodzina bez trudu pokonała resztę rywali

Settlers 4

BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC

6 Czy ktoś zatrzyma te małe ludziki, zanim zdepczą wszystkich? Oni mają seki małych nóżek.



Diablo 2

BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

3 Zajęty tapieniem robaków, zupełnie zapomnieli o pozostałych rywalach

Worms Armageddon

MICROPROSE, CD PROJEKT - PC, PSX, DC, GBC

1 No i po co było denerwować ognistego potwora? Z takimi stratami ciężko będzie walczyć



Grand Theft Auto 2

TAKE 2 / PLAY IT - PC, PSX

2 To ciągłe życie w napięciu, ucieczki przed policją musiały się w końcu tak skończyć

FIFA 2001

EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX, PS2

8 Forma przed zbliżającym się spotkaniem wyraźnie rośnie, ale czy będą jakieś efekty?



Driver

GT INTERACTIVE / LEM / SONY - PC, PSX

7 Jak na razie ani w górę, ani w dół. Co też tym razem knuje ten podstępny kierowca?

Deluxe Ski Jump

MEDIAMOND - PC

17 Skoki można trenować także w upalne lato na zielonej skoczni - życzymy dalszych sukcesów



Quake 3

ID SOFTWARE / LEM - PC

5 Zbyt długie czekanie było błędem - rywale wypatrzyli kryjówkę i zabrali się do ataku

Sim City 3000

MAXIS / EA / IM GROUP - PC

20 Coż to doskonale wyczuć! Takich doradców inwestycyjnych nikt by się nie powstydził

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów - KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów za-

Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadesłały swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez:

CD

- wierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdują się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7.
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

Grupa pościgowa

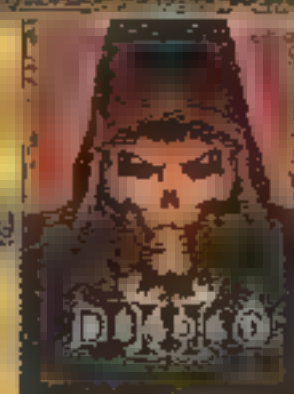
- 21 Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT - PC, PSX
- 22 FIFA 2000
EA SPORTS / IM GROUP - PC, PSX
- 23 Tony Hawk's Pro Skater 2
ACTIVISION / LEM - PC, PSX, DC
- 24 Tekken 3
NAMCO / SONY - PSX
- 25 Need for Speed: Porsche
EA / IM GROUP - PC, PSX

Notowania z ostatnich 2 tygodni

- 11** **Age of Empires 2**
MICROSOFT - PC
15 Nazarcie rywali zostało powstrzymane, a kontratak okazał się skuteczny
- 12** **GTA**
TAKE2/PLAY IT - PC, PSX
10 Ten dym z silnika nie wróży dobrze na przyszłość, choć na razie tylko dwa miejsca w dół
- 13** **Diablo**
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
19 Ognia boją się prawie wszyscy, więc nie dziwi duży awans. Tylko uwaga na zimny prysznic
- 14** **Tomb Raider 5**
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX
P Po długim błądzeniu Lara w końcu znalazła właściwą drogę. Na pewno właściwą!!
- 15** **Larry 7**
SIERRA / CD PROJEKT - PC
13 Nadmiar słońca może spowodować udar, a Larry nie zachowywał się ostatnio sensownie
- 16** **Settlers 3**
BLUE BYTE / CD PROJEKT - PC
9 Poprawa sytuacji okazała się krótkotrwała, ale w końcu i ta, i technologia już nie te
- 17** **Faraon**
SIERRA / PLAY IT - PC
P Oświecono krząć pogłoski o jakimś Powrocie Mumii - czyżby to była tajna broń faraona?
- 18** **Heroes of M&M 3**
3DO / IM GROUP - PC
14 Bohaterowie muszą jak najszybciej przełamać okucie albo marne skończyć
- 19** **Starcraft**
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC
P Ołbrzymia kosmiczna bitwa, którą wywołała zaćmienie słońca, zrobiła duże wrażenie
- 20** **Tomb Raider 4**
EIDOS / IM GROUP - PC, PSX
P Na końcu tego tunelu widać jakieś światło, ale czy to wyjście, czy kolejny rów z lawą?

SIEDMIU WSPANIAŁYCH

Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentujemy te gry, które od początku wieku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



Diablo 2

Raz wyżej, raz niżej, ale w sumie radzi sobie najlepiej ze wszystkich



GTA 2

Depcze Ognistemu po piętach, ale z takim wozem to nie sztuka



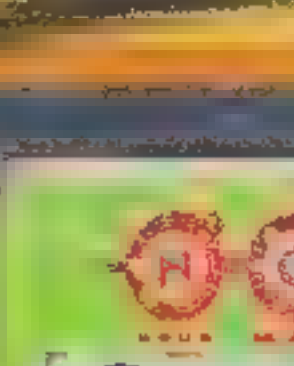
The Sims

Ciągle balans! raczej nie pomogą w zdobyciu pierwszego miejsca



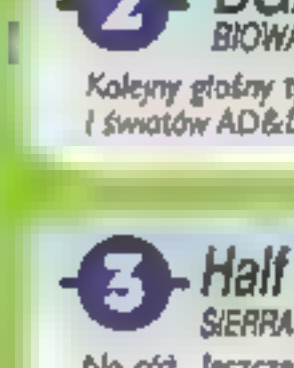
Worms Armageddon

Przewaga liczebna i nie liczenie się ze stratami na razie nie wystarczą



Quake 3

Mimo ostatnich porażek w dalszym ciągu wysokie, piąte miejsce



Driver

Choć zestresowany utrzymał się w czołówce!



FIFA 2001

Jeśli piłkarze utrzymają taką formę, to wysoko zajdą

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 **Wrota Baldura 2**
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC

27 **Sudden Strike**
CDV / IM GROUP - PC

28 **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE / LEM - PC, MAC

29 **Giants: Citizen Kabuto**
INTERPLAY / CD PROJEKT - PC, MAC

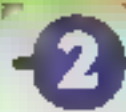
30 **C&C: Red Alert 2**
WESTWOOD / IM GROUP - PC



Diablo 2

Lord of Destruction
BLIZZARD / CD PROJEKT - PC

DIABLO 2 zostało okrzyknięte najlepszą grą zeszłego roku, nie należy się więc dziwić, że teraz wszyscy oddają cześć dodatkowi do tej gry. A jest na co popatrzeć



BG2: Throne of Bhaal

BIOWARE / CD PROJEKT - PC

Kolejny główny tytuł i kolejny wspaniały dodatek. Fani RPG i światów AD&D nie będą zawiedzeni



Half Life: Blue Shift

SIERRA / PLAY IT - PC

No, aż... jeszcze jeden dodatek. Namnożyło się ich ostatnio. Ale dla zwolenników tematu płyną z tego tylko same korzyści



Startopia

EIDOS / IM GROUP - PC

Kosmici panoszą się we wszechświecie. Doszło do tego, że trzeba zajmować się nimi nawet, gdy są na urlopie



Microsoft Train Simulator

MICROSOFT - PC

Ta gra to niezwykle przeżycie i symulator, jakiego jeszcze nie było. Teraz możesz kierować pociągami

Microsoft

Train Simulator

Tytuł mówi sam za siebie. Były już realistyczne symulatory lotnicze, kosmiczne, łodzi podwodnych, czołgów, a nawet łowienia ryb, ale pociągi to prawdziwa nowość

Pewnie zastanawiasz się, na czym polega zabawa w TRAIN SIMULATOR, skoro nie ma tam jak strzelać i brakuje swobody poruszania się, a nawet nie ma z kim się ścigać. Cała frajda płynie z profesjonalnego kierowania pociągami, a nie jest to wcale takie łatwe, jak się wydaje.

Na dobry początek warto przejść przez samouczek, który krok po kroku przedstawi ci działanie poszczególnych urządzeń wewnątrz lokomotywy, pokrótce wyjaśni sposób ich pracy i pokaże, jak wprowadzić w ruch „stalowego rumaka”. Kiedy opanujesz podstawy, przyjdzie pora na odbycie pierwszych podróży krajoznawczych. Będziesz miał okazję sprawdzić osiągi poszczególnych maszyn. Każda z ośmiu dostępnych lokomotyw została inaczej zaprojektowana i wymaga indywidualnego podejścia. Po odbyciu pierwszych crashtest'ów czas spróbować swoich sił jako maszy-

nista lokalnej kolejki. Wydawałoby się, że to proste – wystarczy przecież przestrzegać limitów prędkości i o czasie zatrzymywać się na kolejnych stacjach – jednak to tylko pozory. Najprostsze manewry pociągami, takie jak ruszanie, cofanie czy chociażby zatrzymywanie się w wybranym miejscu, wymagają koordynacji i doświadczenia w sterowaniu. Dodaj do tego zwierzęta przystające na torach, na które trzeba gwizdać, nieprzewidziane remonty trasy, semafony i napięty jak struna rozkład jazdy. Co ciekawe, później dochodzi jeszcze precyzyjne doczepianie wagonów, a także posypywanie torów piaskiem chroniącym przed poślizgami.

Zabawa dzieli się zasadniczo na trzy części – sterowanie lokomotywami: parową, spalinową i elektryczną. Poszczególne etapy gry różnią się od siebie w sposób zasadniczy, co ma ogromny wpływ na przebieg rozgrywki.

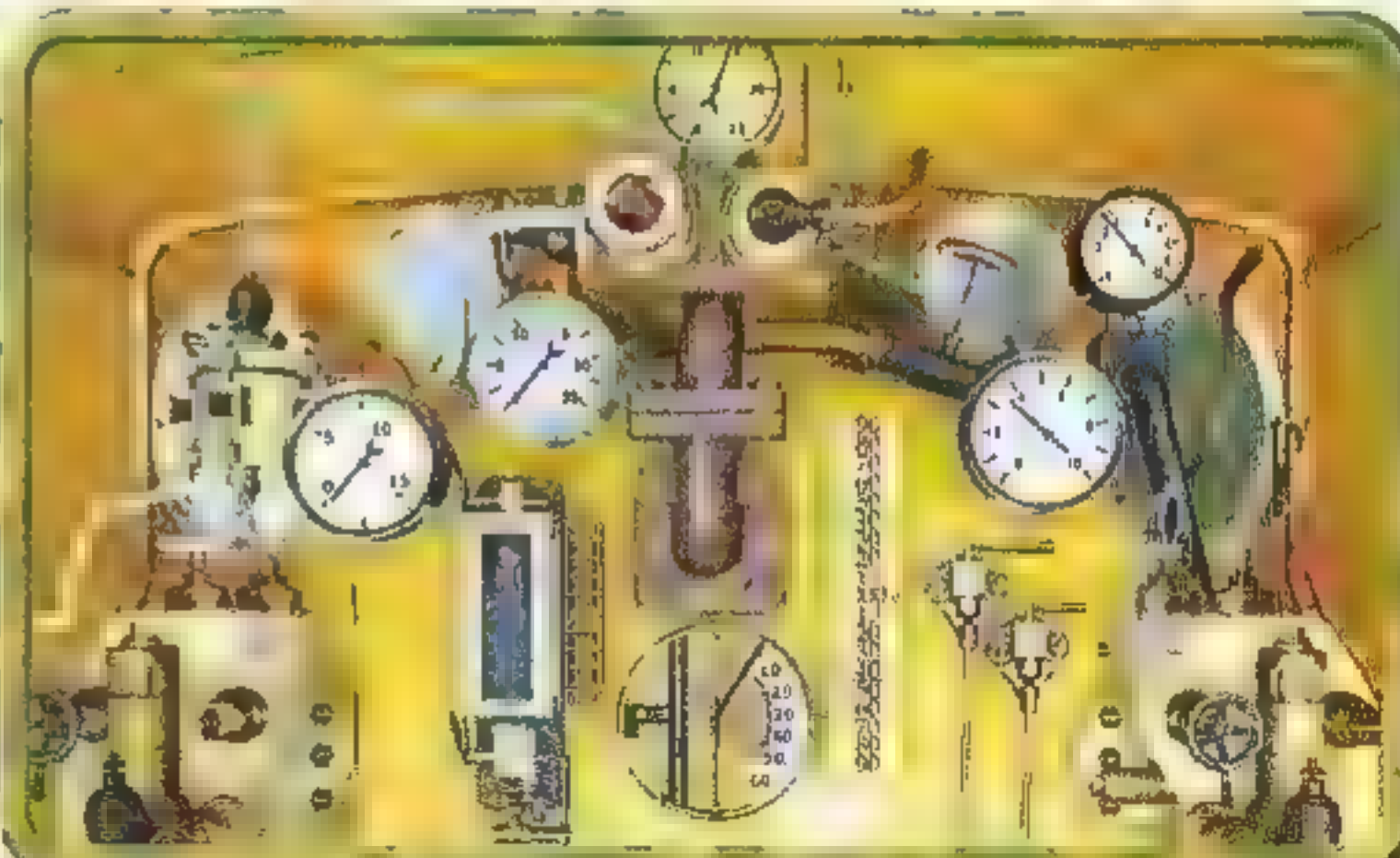
Najłatwiejsze w obsłudze okazują się lokomotywy elektryczne. Większość mechanizmów jest zautomatyzowana, dlatego też ingerencja gracza sprowadza się właściwie do sterowania przepustnicą i hamulcami. Wszystkie komunikaty podaje specjalny komputer, nie będziesz więc musiał samodzielnie interpretować dziwnych wskaźników.

Odrobinę większym wyzwaniem są lokomotywy spalinowe, tzw. diesle. Mniej doskonałe technicznie od ich elektrycznych braci i siostr, wymagają od gracza większej uwagi i wiedzy. Szczególnie korzystanie z hamulców w górzystym terenie okazuje się dużym problemem. Wciąż trzeba kontrolować poziom ciśnienia hamulców oraz jak

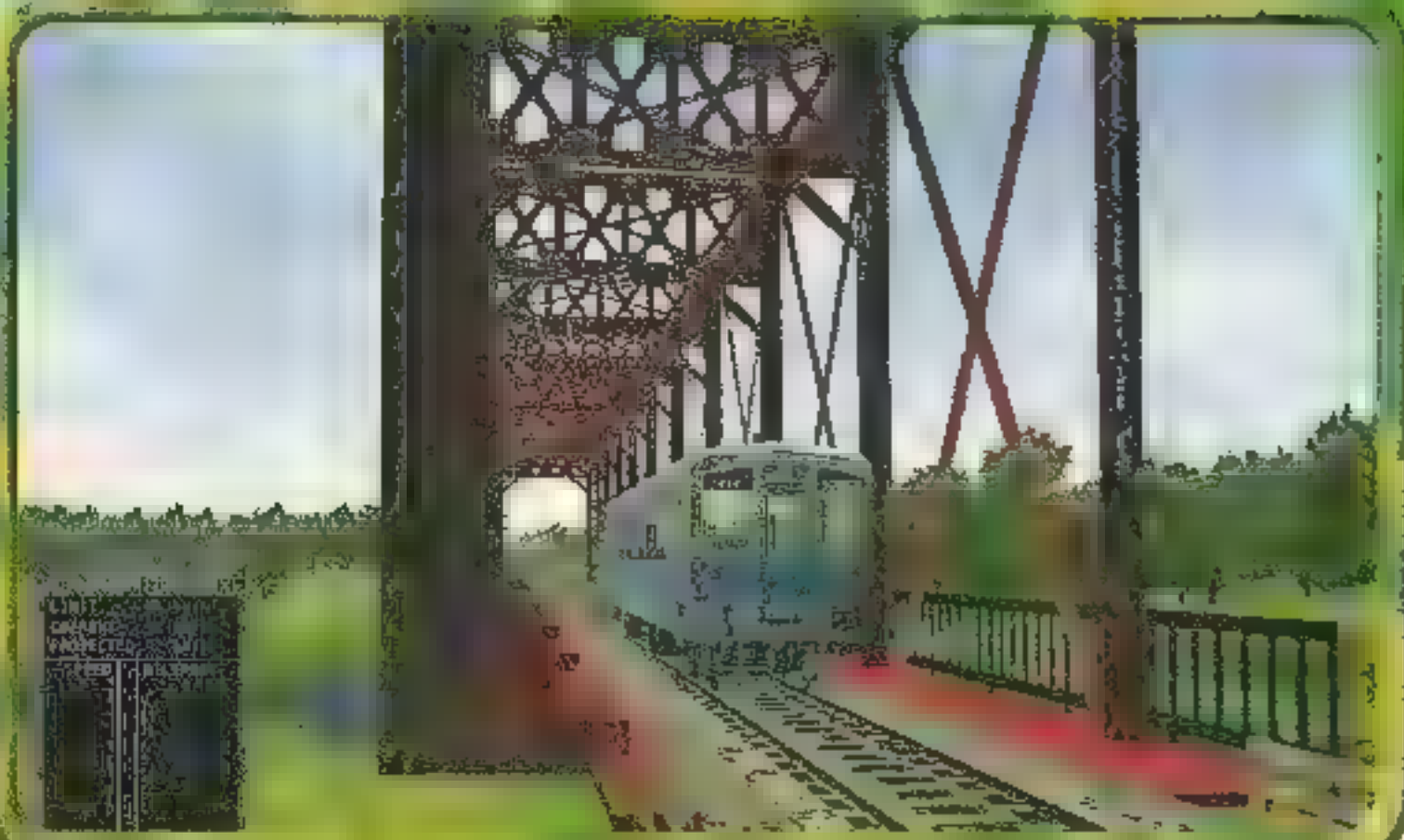
najczęściej hamować silnikiem, co nie jest zbyt proste. Prawdziwa jazda zaczyna się w lokomotywie parowej. Przy każdym ruszaniu należy spuścić z cyndrów wodę.



Jedźcie pociąg z daleka. A w zasadzie zasuwa całkiem szybko, choć to dopiero lokomotywa parowa. Widać, maszynista dorzucił cały węgiel do pieca



Ilość oraz różnorodność wskaźników mogą przyprawić o zawrót głowy każdego początkującego maszynistę. Ale to tylko kwestia wprawy



A oto już nowocześniejsza wersja pociągu. Takim wagonem możesz podróżować znacznie wygodniej i szybciej niż maszyną parową. Kierunek = wakacje!

Podczas jazdy trzeba kontrolować poziom wody w boilerze, częstotliwość dorzucania węgla, ciśnienie hamulców, efektywność spalania węgla, no i oczywiście sterować całym „potworem”. Nie zapominać, że nadal musisz uważać na zwierzęta, ograniczenia prędkości, semafony, komfort pasażerów i czas. Najgorsze z tego wszystkiego jest małe okienko w parowozie, przez które naprawdę trudno cokolwiek dostrzec.

TRAIN SIMULATOR udostępnia sześć różnorodnych tras – łącznie gracz może pokonać w kabinie maszynisty imponującą odległość 850 kilometrów. Szkoda, że autorzy w doborze tras praktycznie całkiem pominęli Azję. Chociażby słynna kolej transsyberyjska mogłaby dostarczyć graczom wielu niezapomnianych wrażeń. Dobrze, że zamieszczone trasy w znacznym stopniu różnią się między sobą – dzięki temu gracz nie odnosi wrażenia, iż już kiedyś tędy jechał. Wszystkie odcinki mają wyglądać tak, jak w rzeczywistości.

Na szczęście autorzy gry domyślili się, że nie wszyscy są urodzonymi maszynistami i wprowadzili wiele ułatwień, które można dowolnie uruchamiać z poziomu opcji gry. Jednym z najbardziej przydatnych okazuje się chtëpak obsługujący piec w lokomoty-

wie – jeden kłopot z głowy. Bardzo pomocna jest również bogata w informacje instrukcja do gry, w której, obok suchych danych, znajdziesz wiele ciekawostek dotyczących rozwoju kolejnictwa.

Dla wymagających i zdolnych graczy dodano komplet edytorów do gry. Dzięki nim możesz tworzyć nowe zadania, trasy, a nawet wygląd kabin. Choć nie jest to łatwe, naprawdę warto się przyłożyć.

Bardzo dobrze prezentuje się udźwiękowienie **TRAIN SIMULATOR**. Charakterystyczny stukot kół pociągu, warkot silnika uzależniony od modelu lokomotywy, zgrzyt metalu, uderzenia podczas podłączania wagonów i nieodczowny gwizdek oznajmiający, że nadjeżdża pociąg. Wszystko to tworzy naprawdę niepowtarzalny klimat zabawy w demona kolejarstwa. Oprawa graficzna, niestety, nie trzyma tak wysokiej klasy, co dźwiękowa. Kiedy przyjrzy się uważnie detalom, nie ujdzie twojej uwadze bryłowość wszystkich elementów. Kabina pociągu wygląda bardzo przyzwoicie, chociaż nie została wykonana w trój-



Tak zabawa wygląda z kokpitu maszynisty. Okienko jest dość małe, więc łatwo przeoczyć, co dzieje się na torach. Bądź ostrożny!

wymiarze, tak jak cała reszta. Oczywiście, po odpowiednim rozpędzeniu się graficzne niedoróbki przestają przeszkadzać i możesz się oddać całkowicie czerpaniu przyjemności z jazdy. **TRAIN SIMULATOR** został przygotowany w rozdzielczości 1024 x 768. Jeśli twój komputer nie należy do grona „demonów szybkości”, będziesz zmuszony obniżyć rozdzielczość kosztem czytelności wskaźników kabiny. Dzieje się tak z powodu lenistwa autorów, którzy nie dołączyli do gry obrazków kabin o niższej rozdzielczości.

TRAIN SIMULATOR trudno nazwać grą – to raczej bardzo realistyczny symulator pociągów. Oczywiście, po odpowiednim okrojeniu realizmu, ten produkt może sprawiać wrażenie gry. Jednak cała atrakcyjność **TRAIN SIMULATOR** zawiera się właśnie w realistycznym oddaniu tras, lokomotyw i specyficznego sposobu sterowania nimi. Bez tych smaczków zabawa byłaby jedynie szybko nudzącą się przejażdżką pociągiem w kabinie maszynisty.

kto to zrobił

KUJU ENTERTAINMENT

W skład tej angielskiej firmy, która może pochwalić się 11-letnim stażem, wchodzi dwa studia: Simis i Ghost. To pierwsze słynie z produkcji na PC (ma na koncie takie symulatory jak **KA-52 TEAM ALLIGATOR** czy **TEAM APACHE**), a drugie zajmuje się konsolami. Jako jeden z pierwszych producentów Kuju zastosowało w swojej grze **TERRACIDE** akcelerację 3D.



Kolejne bardzo ważne urządzenia. Przełączniki, wajchy oraz migające światełka. Jak już się połapiesz, o co chodzi, możesz ruszać w drogę.



Stoi na stacji lokomotywa. Jak się okazuje, pociągi mogą być wzięcznym tematem nie tylko dla poetów, ale i dla twórców gier.



Train Simulator
Symulator Pociągu

OK 150 zł Microsoft 1 gracz

Min. Pentium II 300, 64 MB RAM
Za. Pentium II 400, 128 MB RAM

Grafika Dźwięk Frajda

Realistyczne oddanie sterowania, szczegółowe udźwiękowienie, różnorodne trasy i lokomotywy
Niedociągająca graficznie, wiele elementów jest po prostu topornych, dość mała liczba tras

Bardzo realistyczny symulator pociągu. Obowiązkowa pozycja dla wszystkich miłośników nowoczesnej, jak i tej dawnej, kolei.

Kiedy Pan Grozy legł u stóp zwycięskich bohaterów, wydawało się, że koszmar już przeminął. Ale trzeci z demonów, Baal, zebrał potężne wojska i stanął na granicy barbarzyńskich terytoriów.

DIABLO

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION

WERSJA
POLSKA

AKCJA!

W konkursie CLUCKA! firmy CD PROJEKT możecie wygrać gry, koszulki i figurki z urobkiem. Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 2 VII 2001 prześlą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem konkursowym i odpowiedzą na pytanie: jakie nowe postacie pojawiły się w LORD OF DESTRUCTION?



Zabójczyni,
nowa postać
w akcji piątym

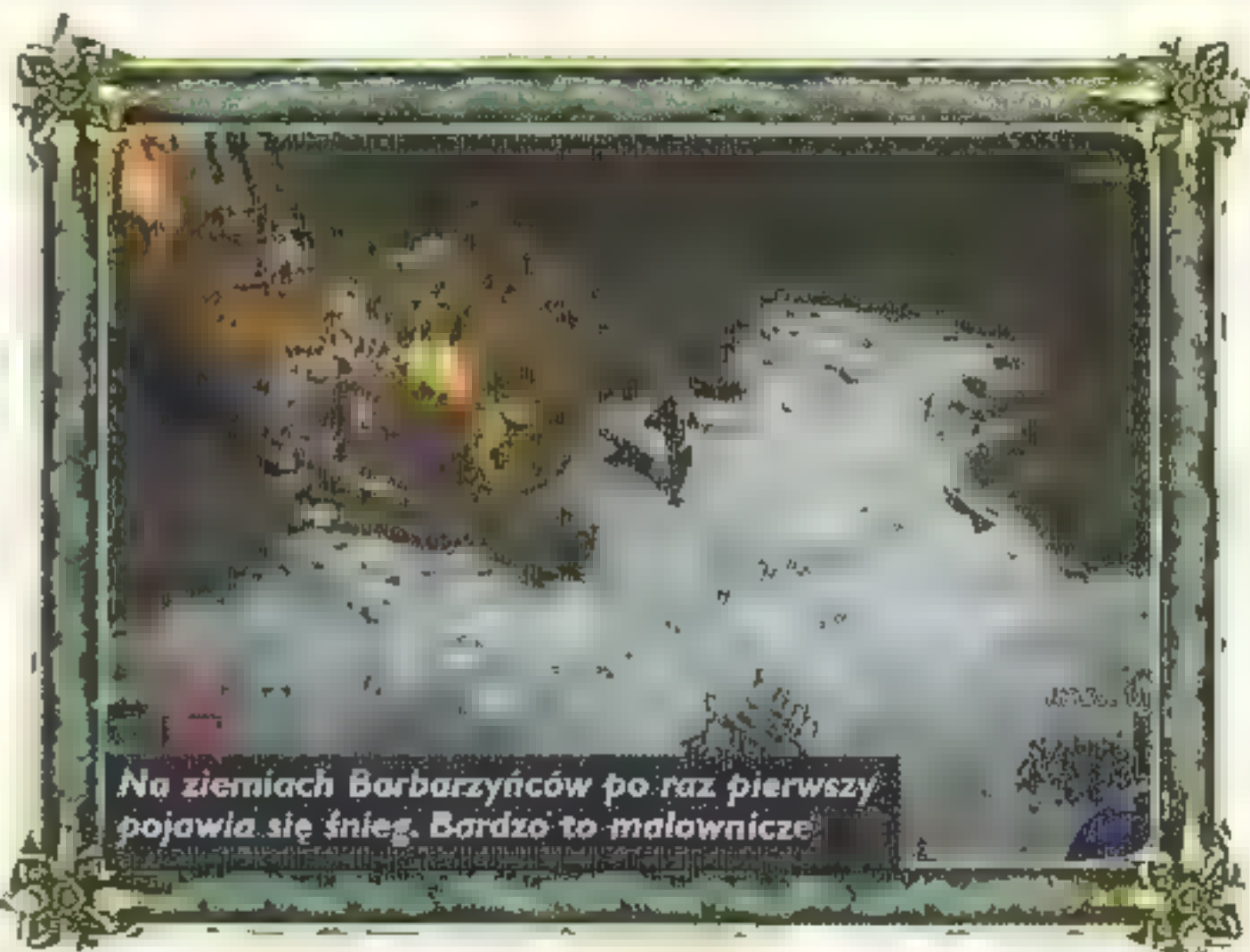
Nie wydaje się możliwe, aby ktokolwiek mógł nie wiedzieć, czym jest DIABLO II. Jednak nowo narodzonym graczom komputerowym oraz przybyszom z innej Galaktyki należy wyjaśnić. DIABLO II to połączenie gry role-play i akcji, w której sterujesz postacią bohatera stawiającego czoła panującemu na świecie Złu. Głównymi przeciwnikami herosa są bracia Mefisto, Diabło i Baal, czyli tak zwana Mroczna Trójca, oraz hordy ich wyznawców. Twoimi bohaterami mogą być Barbarzyńca, Paladyn, Nekromanta, Czarodziejka i Amazonka oraz Druid i Zabójczyni (dwie ostatnie postacie dodano już w LORD OF DESTRUCTION). Każdy z tych śmiałków posiada sobie tylko właściwe cechy oraz zdolności magiczne, które rozwijasz, awansując na następne poziomy doświadczenia. Możesz używać różnych technik walki oraz zaklęć, a taktyki prowadzenia bohaterów tak bardzo różnią się od siebie, że spokojnie można mówić o siedmiu różnych i na równi emocjonujących grach. Rozgrywkę toczysz na trzech poziomach trudności (Normalny, Koszmar i Piekło), ale Koszmar jest dostępny tylko po zakończeniu gry na Normalnym, a Piekło tylko po zakończeniu gry na Koszmarze. Po zapisaniu stanu gry wszystkie potwory odradzają się, a skrzynie wypełniają znowu skarbami. Dzięki temu nie istnieje tu coś takiego jak koniec gry (można mówić tylko o zakończeniu fabuły),

gdyż zabawę prowadzisz bez końca. W DIABLO II świat widzisz z izometrycznego punktu widzenia (czyli kamery umieszczonej nad postacią, śledzącej jej kroki).

Ogromną popularność przyniosła programowi możliwość zabawy w Internecie na serwerze Battle.net. Gracze mogli tam współdziałać ze sobą, tworząc zgodnie działające grupy (wspólnie walczące, wymieniające się przedmiotami itp.), ale również spróbo-

wać swych siły w bitwach przeciw bohaterom sterowanym przez innych ludzi.

DIABLO II składało się z czterech aktów, których akcja toczyła w scenerii pól, pustyń, pokrytych dżunglą bagien oraz prowadziła do piekielnych otchłani. W akcie piątym LORD OF DESTRUCTION przenosisz się do dalekiej krainy barbarzyńców, gdzie stoczysz walki w świecie śniegu i lodu oraz na terenie różnych fortyfikacji. Nie oznacza to jednak, że nie będzie naprawdę



Na ziemiach Barbarzyńców po raz pierwszy pojawia się śnieg. Bardzo to malownicze

gorąco. W dosłownym tego słowa znaczeniu, gdyż zawędrujesz w piekielne otchłanie pełne rzek gorejącej lawy, jak i w przenośni, gdyż spotkasz całe armie żądnych twojej krwi i niebezpiecznych wrogów.

Oczywiście każdy gracz będzie zastanawiał się nad tym, co wypróbować najpierw. Czy skorzystać ze starych zapisów stanu gry i od razu wysłać na poszukiwanie Baala jedną ze standardowych postaci, czy też rozpocząć grę od początku, sterując Druidem lub Zabójczynią? Najpierw warto powędrować do krainy Barbarzyńców. Po drodze po tej lokacji są czymś, czego w serii DIABLO jeszcze nie widziałeś. Oto twierdza oblężona przez armię demonicznych żołnierzy, a ty przedzieras się pośród okopów i fortyfikacji, rozbijasz wieże strażnicze i bramy, niszczysz katapulty, uwalniasz jeńców. Potem czeka cię podróż na śnieżne pustkowia, wyprawa lodowymi tunelami prowadzącymi pośród gór, ale i „zwykajowe” już walki w różnych posępnych labiryntach czy

piekielnych otchłaniach. W czasie tych wszystkich ekspedycji musisz być gotowy na mnóstwo, mnóstwo i jeszcze raz mnóstwo walk. W końcu podły Baal zebrał pod murami Harrogath całą armię, więc gdzie nie stąpniesz, tam trafiasz na hordy przebrzydłych osobników próbujących zrobić ci krzywdę wszelkimi możliwymi sposobami.

W piątym akcie zobaczysz bez liku nowych potworów, często bardzo różniących się od tych, które miałeś okazję widzieć w poprzednich czterech aktach. Na początku na pewno bardzo spodobały ci się ogromne bestie wozące na swych grzbietach bijące ogniowymi pociskami Chochliki. Potem możesz

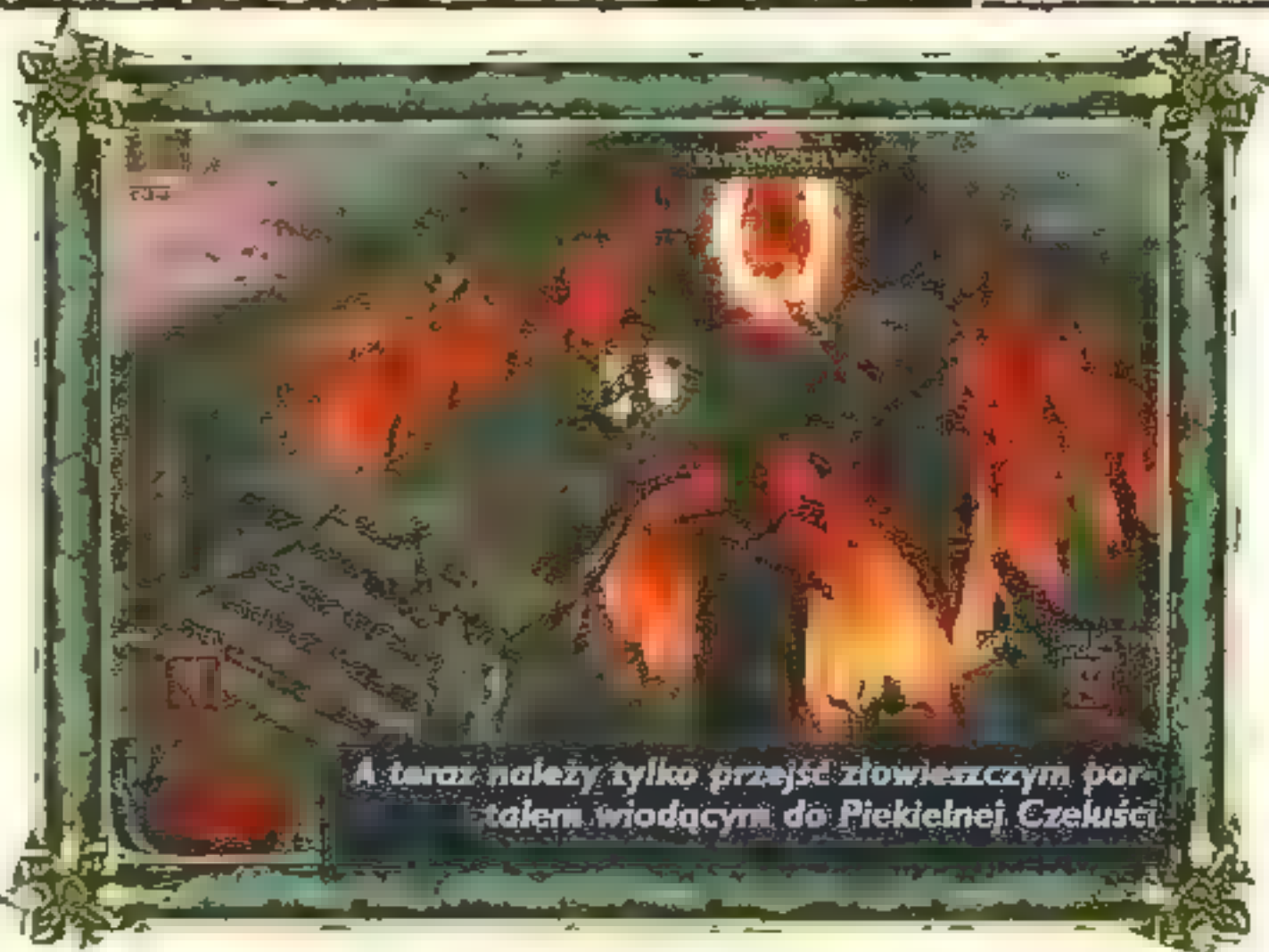
zobaczyć Berserkerów – samobójców, którzy pędzą w twoją stronę, jak najszybciej potrafią, i wybuchają tuż obok, powodując bardzo po-

ważne obrażenia. Wreszcie w lodowych tunelach natkniesz się na latające stworzy o twarzach kobiet, potrafiące wysysać z twego bohatera życie. Zobaczysz też szkielety, które wiążą za sobą potężne, oburęczne miecze i sprawiają wrażenie wolnych i ospałych, ale potrafią zaatakować z dziką furią i nabrać ogromnego przyspieszenia. Z lodowych korytarzy wyłonią się też okryte lśnią-cym, białym futrem potwory przypominające yedi, a z fortyfikacji będą cię bombardować katapulty miotające ogniem, trucizną lub lodem. Na szczęście jednak poziom trudności gry (gdy wybierzesz opcję Normalny) jest bardzo umiarkowany. W każdym razie Czarodziejka przechodziła przez hordy wrogów jak rozszalała burza, tłukąc gdzie popadnie bądź ogniowymi kulami, bądź wywołując lodowe zamiecie. Wypada tu pochwalić autorów, że nie ulegli pokusie znacznego podwyższenia stop-

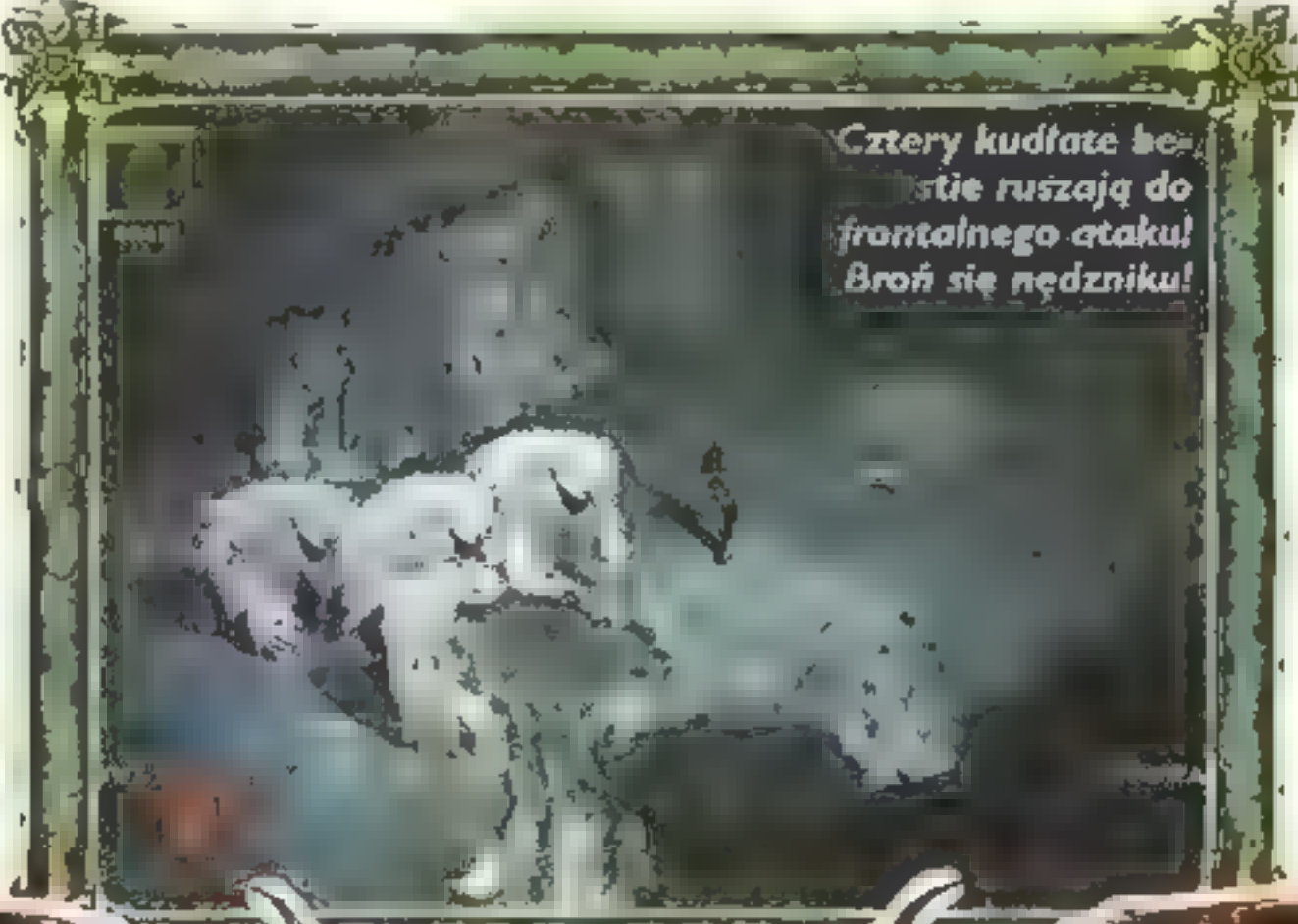
nia trudności w piątym akcie bo w końcu w DIABLO II grają

zarówno zawodowcy zdobywający niebotyczne poziomy doświadczenia (grubo powyżej 50), jak i ludzie mający po prostu ochotę na chwilę dobrej zabawy. Oczywiście, jeśli chcesz stanąć przed prawdziwymi wyzwaniami, to czekają na ciebie poziomy Koszmar oraz Piekło, i na nich gra jest już naprawdę bardzo trudna, a wrogowie niezwykle wymagający. Będziesz musiał nieźle się napocić.

Autorom z Blizzarda udało się stworzyć grę naprawdę wspaniałą, wciągającą i emocjonującą. Ozdobiono ją nie tylko znakomitymi filmami, ale też nastrojową, przegrywającą w tle muzyką. Na uwagę zasługują nowe efekty specjalne. Wulkan tworzony przez Druida, poruszające się pod powierzchnią ziemi trujące pełzaczki, szczeliny pełne lawy, przemiana postaci człowieka w wilka lub niedźwiedzia, piękne, drapieżne, białe wilki zjadające i z dzikim warkotem atakujące wrogów – to wszystko naprawdę robi wrażenie. Zaletą DIABLO II i rozszerzenia do tej gry jest też niezwykle płynna grafika i animacje. Gra nie zwalnia nawet wtedy, kiedy na ekranie pojawia



A teraz należy tylko przejść złowieszczym portalem prowadzącym do Piekielnej Czeluści



Cztery kłopotliwe bestie ruszają do frontalnego ataku! Broń się nędzniku!



Latające monstra o twarzach kobiet wysysają życie

Nowe postacie...

W DIABLO II: LoD pojawiają się dwaj nowi bohaterowie: Druid i Zabójczyni. Druid jest człowiekiem, który zyskał umiejętności przywoływania dzikich zwierząt i ich duchów, a także ma unikalną zdolność likantropii, czyli przekształcania się w wilka lub niedźwiedzia. Potrafi on również korzystać z magii żywiołów, ale na pewno nie w tak efektywny sposób, jak robi to Czarodziejka. Jednak jak silna to postać, nitech świadczy fakt, że pokona Andariela (akt pierwszy) i Duriela (akt drugi), nie będąc zmuszoną do wypicia żadnej leczniczej mikstury! Z kolei Zabójczyni jest mistrzynią tajemnych sztuk walki i opanowała do perfekcji przeróżne zabójcze techniki, a także sztukę zastawiania pułapek.

...i przedmioty

Nowych przedmiotów w DII: LoD jest mnóstwo (a nawet MNÓSTWO). Warto zwrócić uwagę na fakt, że pojawiły się runy oraz klejnoty (można je wkładać w gniazda w broni i pancerzach, podobnie jak kamienie szlachetne), a także talizmany (oddziałują na cechy bohatera, ale wystarczy je tylko trzymać w plecaku). Każdy z bohaterów zyskał też przedmioty, których może używać jedynie przedstawiciel jego klasy. Na przykład dla Paladyna są to specjalne tarcze, dla Druida Barbarzyńcy hełmy, dla Czarodziejki kule, a dla Nekromanty spreparowane czaszki itd.

Nowe właściwości przedmiotów

Najczęściej spotykanymi przedmiotami o nowych właściwościach są takie, które pozwalają na wystanie zaklęcia. Może to być, na przykład, zbroja, która pod wpływem uderzenia emituje zaklęcie Nova Mrozu, albo miecz wysyłający serię elektrycznych pocisków. Pojawili się również tak zwane „przedmioty eteryczne”, które nie mogą być naprawiane, ale w zamian za to zostały obdarzone nieco lepszymi cechami niż podobne im zwykłe przedmioty (np. eteryczny pas będzie zwykłym, miał lepsze parametry niż zwykły).

...i przydatne zestawy

Zestawy przedmiotów są specjalnymi, magicznymi (zaznaczone zielonym kolorem) przedmiotami, które użyte naraz dają jeszcze dodatkowy bonus (na przykład powiększają wartość pewnych cech). W DIABLO II gracze słusznie narzekali na większość zestawów, twierdząc, że za nimi zbieżnie się wszystkie dostępne przedmioty, to zestaw jest już zbyt słaby, aby go efektywnie używać. W LORD OF DESTRUCTION rozwiązano ten problem, gdyż zestawy ewoluują w miarę zdobywania przez postać doświadczenia! Na przykład wartość Obrony zbroi podnosi się do poziomu o kilka punktów.

się pełno postaci i roi się od efektów specjalnych.

Oczywiście można mówić również o pewnych wadach programu. Fabuła jest raczej tylko pretekstem do masowej zabawy w „znajdź i zabij”. W grze nie ma rozbudowanych opcji dialogowych oraz misji alternatywnych. Zastrzeżenia można mieć również do pewnych szczegółów, takich jak wyposażenie sklepów (zwykle bardziej niż nędzne) czy nadal niewykorzystany ogromny potencjał tkwiący w transmutacyjnych możliwościach Kostki Horadrimów. Ale musisz wziąć pod uwagę fakt, że DIABLO II to przede wszystkim gra akcji z elementami role-play. I jako taka broni się na całej linii.

Blizzard w DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION udowodnił, że jest firmą dbającą o własny wizerunek i dbającą o klientów. Bardzo często dodatki do gier mają tylko zwiększyć zyski firmy, a autorzy nie proponują rewolucyjnych zmian. W przypadku LoD masz natomiast do czynienia z robotą profesjonalistów. Niestety, nie da się tego samego powiedzieć o autorach polskiej lokalizacji. Na szczęście sam tekst został przetłumaczony w miarę poprawnie (choć na przykład sformułowanie „schowa-

na skrytka” wydaje się tak samo rozsądne jak „masło masłane”), ale za to głosy... To prawdziwa tragedia. Aktorzy (aktorki???) wcielający się w rolę obrońców barbarzyńskiego miasta wygłaszają swe kwestie z takim zaangażowaniem, jakby właśnie czytali nudny komunikat dotyczący

całkowicie nieinteresującego ich problemu. Wyobraź sobie tylko tę sytuację: oto jest miasto, ostatnia twierdza cywilizacji na barbarzyńskim pograniczu otoczona przez demoniczne hordy. Jego mieszkańcy dokonują cudów odwagi, a e w wątpliwość, już w sukces. Jakież tu pole do ekspresji, do wygrania nadziei zmieszanej z rozpaczą, do zaakcentowania potwornego dramatu, który szerzy się na świecie. Tymczasem aktorzy recytują przy-

kto to zrobił?

BLIZZARD

Kariera firmy rozpoczęła się od strategii czasu rzeczywistego WARCRAFT. Przelamowym rokiem dla Blizzarda był rok 1997, w którym powstało DIABLO. Dobrą opinię firma podtrzymała przebojem STARCRAFT. Obecnie pracuje nad WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS.

Większa skrzynka

Umieszczanie tego punktu w najważniejszych zmianach może się wydać zabawne tylko osobie, która w DIABLO II nie grała. Wszyscy inni wiedzą, jak trudno było sobie poradzić z magazynowaniem przydatnych przedmiotów. Teraz na szczęście skrzynka jest już ogromna, chociaż mogłaby być jeszcze większa. Wreszcie nie będziesz co chwila stawał przed trudnym wyborem, jakiego przedmiotu się pozbyć z uwagi na brak miejsca.

Nowa rozdzielczość

Teraz możesz już oficjalnie (do tej pory istniały tylko nieautoryzowane przez Blizzard „łatki”) grać, korzystając z wyższej rozdzielczości grafiki. I trzeba przyznać, że zarówno świat, jak i ekwipunek wyglądają dużo lepiej niż do tej pory. Szkoda tylko, że na ten niezwykle „luksus” trzeba było czekać aż tak długo. Ale, jak mówi przysłowie, lepiej późno niż wcale!

Wilkołak spokojnie stoi w obozowisku? Tak, ale to przemieniony Druid!

Ten bohater może zmieniać się w wilka lub niedźwiedzia

W czasie podróży Czarodziejce może towarzyszyć najemny Mag



Te ruiny nie tylko wyglądają groźnie. One takie są! Za każdym załamem czai się Zło



Stworzony przez Druida wulkan bombarduje wrogów ogniwymi pociskami

pisane im zdania w rytmie „tratata-ta-ta-tratatata-ta-idę-już-do-kasy-po-honorarium-bo-co-tu-będę-takie-głupoty-czytać”. Aktor wypowiadający kwestie jednego z dwóch nowych bohaterów, czyli Dru da, zachowuje się natomiast jak znudzony życiem anemik, któremu jest wszystko jedno. Na przykład jego okrzyk (?) „Głń” wypowiedziany został słabym głosem faceta, który zastanawia się, czy pchnąć muchę, która usiadła mu właśnie na rękę. Osoba, która reżyserowała dubbingi w DI: LoD powinna jak najszybciej zmienić zajęcie na bardziej odpowiadające jej kwalifikacjom, bo słuchu, to nie ma za grosz.

Uwaga! Jeśli skonwertujesz swe stare postacie, aby w DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION w pełni wykorzystywały nowe opcje programu, to nie będziesz już

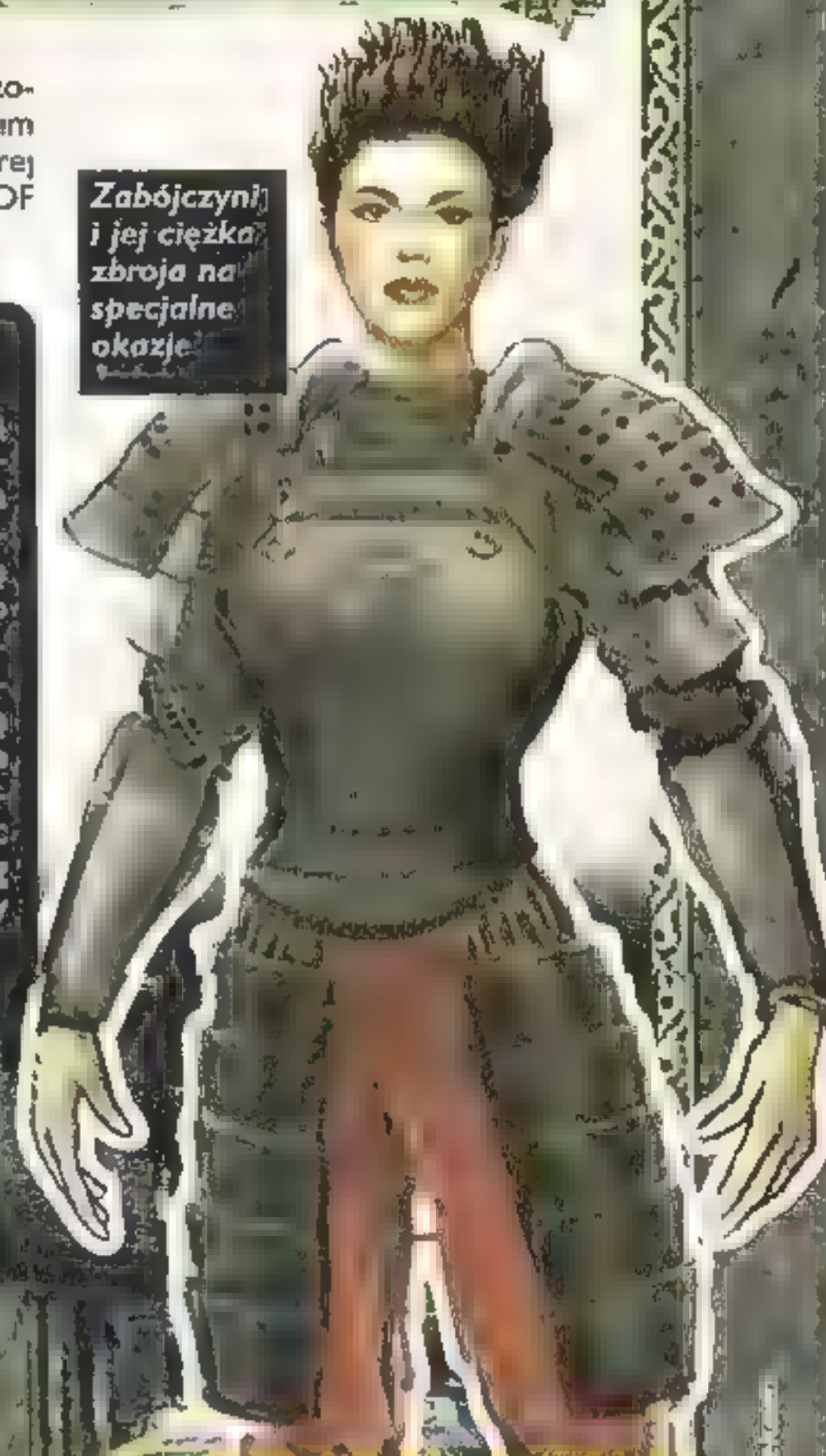
mógł brać udziału w rozgrywkach DIABLO II! Program automatycznie instaluje wersję 1.07. Natomiast jeśli chcesz zainstalować wersję 1.08, to robisz to tylko na własną odpowiedzialność (część graczy jest

bardzo niezadowolona z wprowadzonych tam zmian)! Mimo to wszystkim zainteresowanym życzymy dobrej zabawy. Do DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION marsz!

Nowe oblicze najemników

Najemnicy w DI: LoD zyskali umiejętność uczenia się, gdyż zdobywając punkty doświadczenia i swawolą na nowe pozycje. W miarę tych postępów rosną ich cechy, odporność na magię żywiołów i zdolność walki. Poza tym możesz swych najemników zaopatrywać w broń i pancerze. Szczególnie ważny jest fakt, że zawsze mogą być wkraszani. Jeśli tylko dasz się podejść potworom i narzecz najemnika na śmierć, to możesz wrócić do miasta i zapłacić za jego wkraszanie. Pojawi się, nie tracąc ani doświadczenia, ani ekwipunku. W LoD najemnicy mogą też podróżować z tobą pomiędzy aktami i nie ma żadnych przeciwwskazań, jeśli chciałbyś tuczniczkę z Obozowiska Łotrzy z aktu pierwszego przenieść do Harrogath w akcie piątym. Co ważne, dzięki zdobywanemu doświadczeniu oraz otrzymywanym od ciebie przedmiotom może ona być tak silna, że nawet pod koniec gry będzie stanowiła znaczącą pomoc. Naraz możesz korzystać tylko z usług jednego najemnika, a jeśli kupisz następnego, to twój pierwszy towarzysz zniknie na dobre.

Zabójczyni i jej ciężka zbroja na specjalne okazje



Wielu przeciwników próbuje cie atakować za pomocą ognia



Strona aż pęka w szwach od istotnych informacji. Jest ze wszystko, a nawet więcej, co chciałbyś wiedzieć o grze

Diablo II: Lord of...
Revolucyjny Doo-ax Do Diablo II
79.90 zł. Blizzard / CD Projekt 1-8 graczy
Min. Pentium II 300, 64 MB RAM
Zal. Pentium III 500, 128 MB RAM

Grafika Dźwięk Frajda

Nowa postać, nowa, ciekawa przygoda, mnóstwo dodatkowych opcji
Brak wyrazistego scenariusza, wada typowa dla serii DIABLO

LoD powstał dość długi, ale warto było czekać! Autorzy z Blizzarda wykonali kawał wspaniałej pracy!

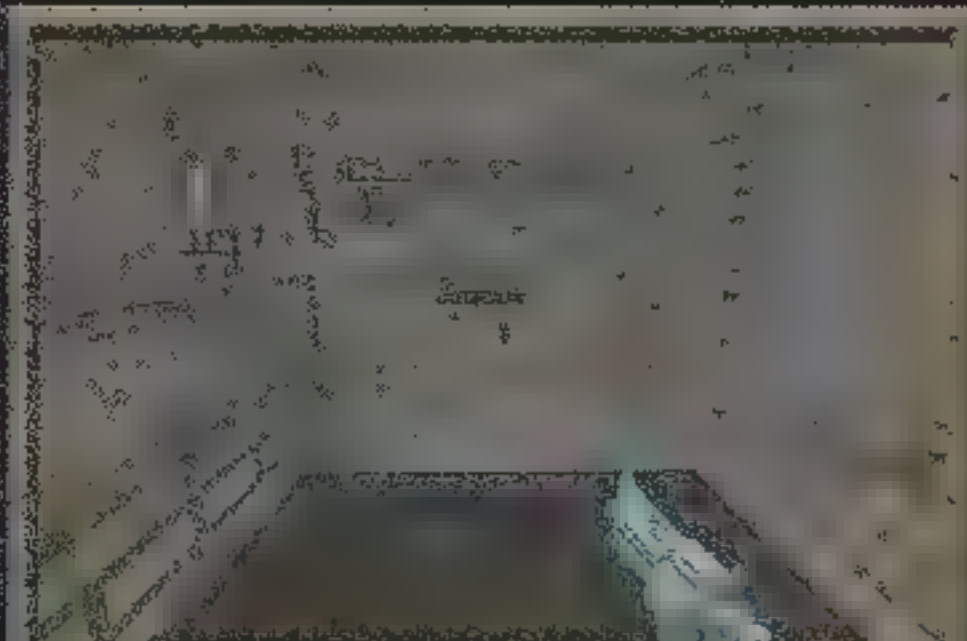
WERSJA POLSKA
Przełożył i tłumaczył...
nie podłożone głosy. Oj, ktoś się nie przyłożył do pracy...



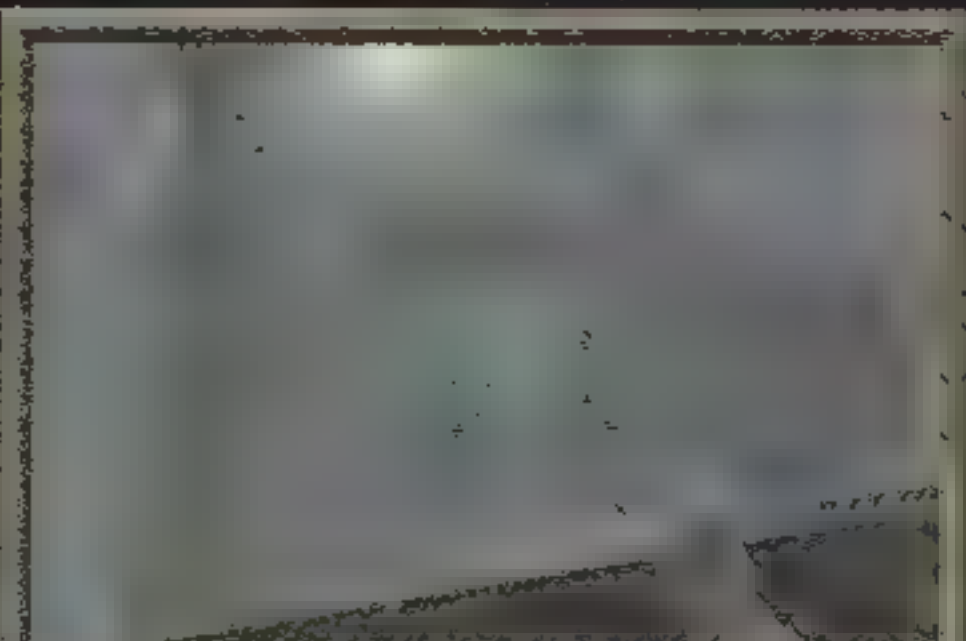
Oto przed tobą kolejny dodatek do gry HALF-LIFE. Niestety, jest to tylko „kolejny” dodatek, a szkoda, oj szkoda...

HALF-LIFE BLUE SHIFT

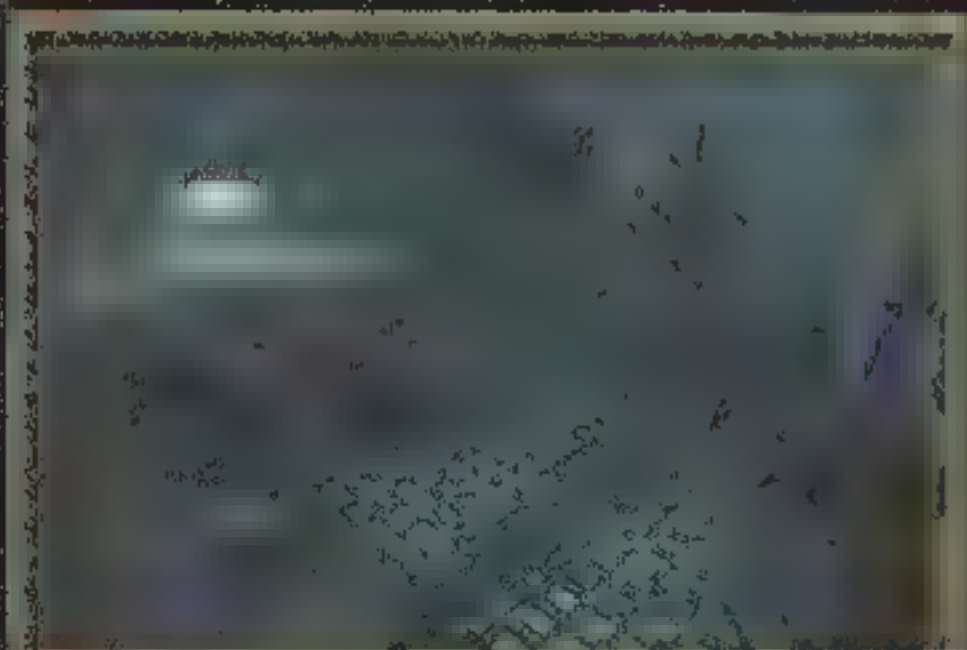
SKOK NAD PRZEPAŚCIĄ, CZYLI NIE JESTEŚ Z CUKRO



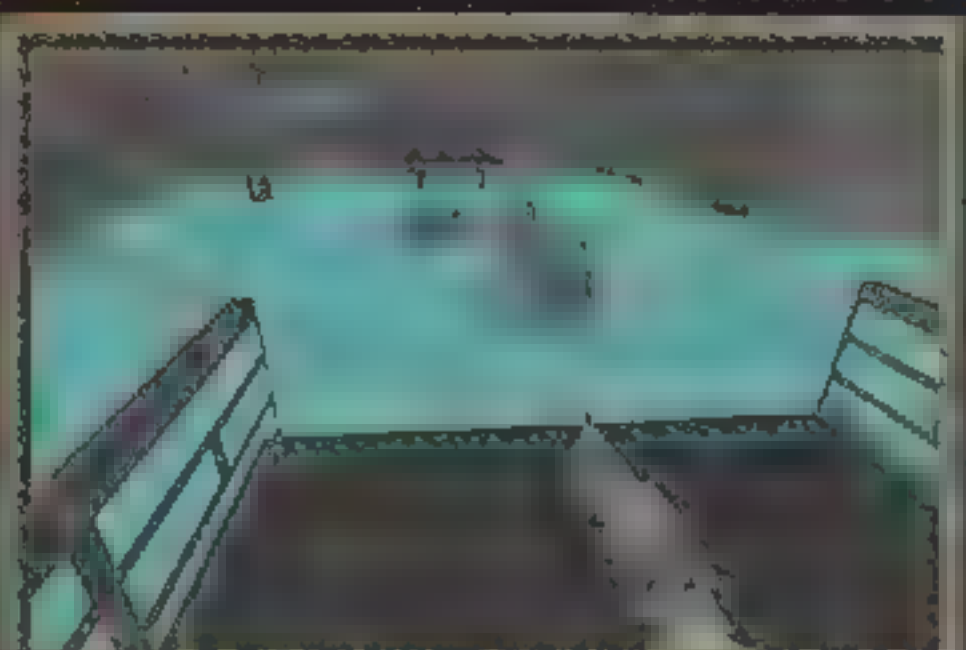
1 Skok nad przepaścią na pewno się nie uda, trzeba będzie znaleźć inną drogę.



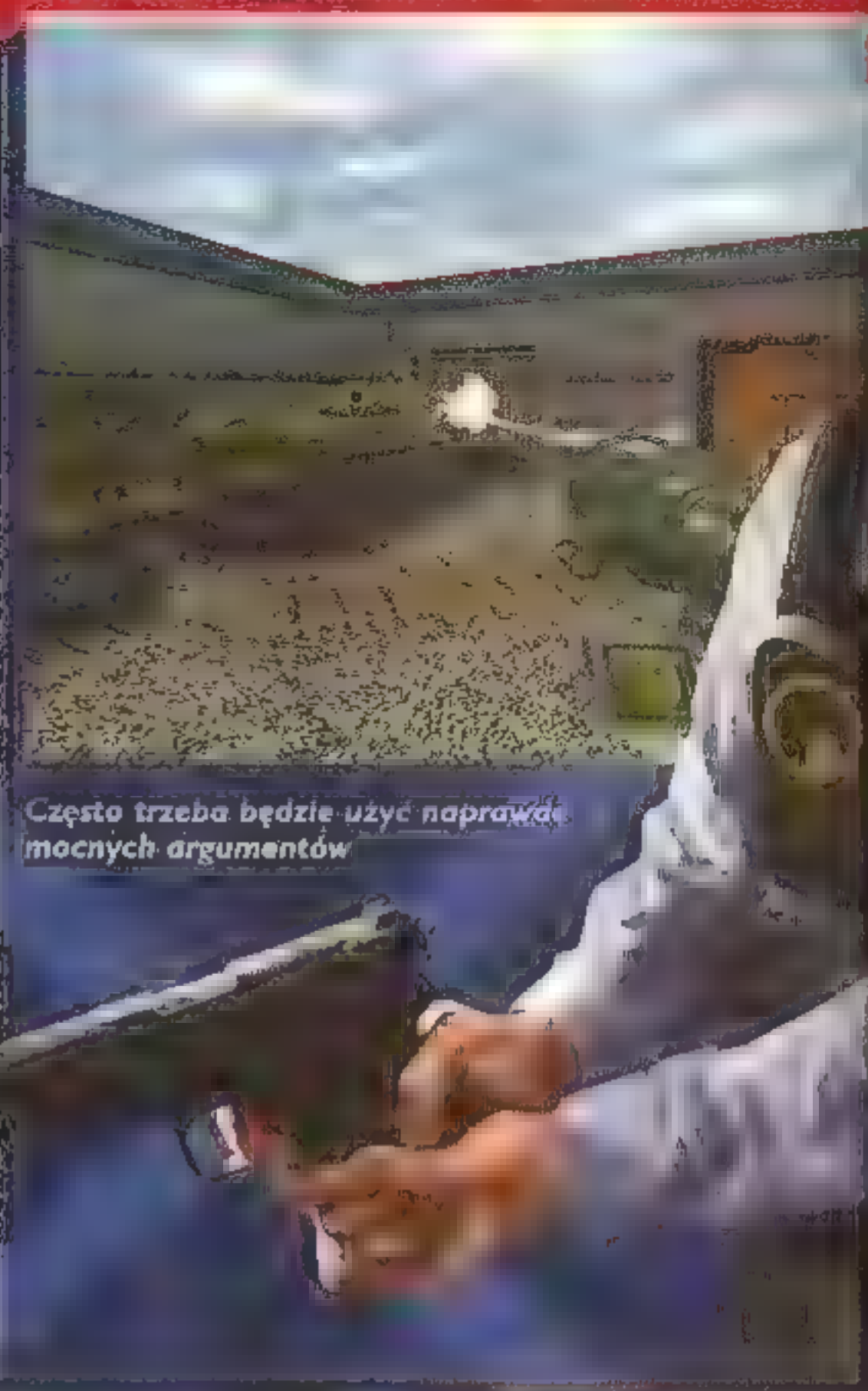
2 Cóż my tu na dole mamy? Proponujemy przyrzeć się temu z blisko.



3 Wystarczy nieco pogłównować, a mała powódź w Black Mesa gotowa.



4 Poziom wody podniósł się, a ty możesz przedostać się na drugą stronę!



Często trzeba będzie użyć naprawdę mocnych argumentów



Czy te oczy mogą kłamać? Na pewno nie! Nie pozostaje nic innego, jak nacisnąć spust



Naukowcy na szczęście nie są agresywni i starają się za wszelką cenę współpracować

HALF-LIFE: BLUE SHIFT miał być wersją słynnego przeboju akcji na Dreamcast, ale skoro Sega zaprzestała produkcji konsoli, to Sierra wycofała się ze swoich planów. Aby jednak praca nie poszła na marne, postanowiono przygotować kolejny komputerowy dodatek do tej gry. Być może właśnie dlatego BLUE SHIFT sprawia wrażenie zrobionego jakby nieco za bardzo „przy okazji”.

Akcja gry osadzona została w tym samym czasie, co poprzednie jej

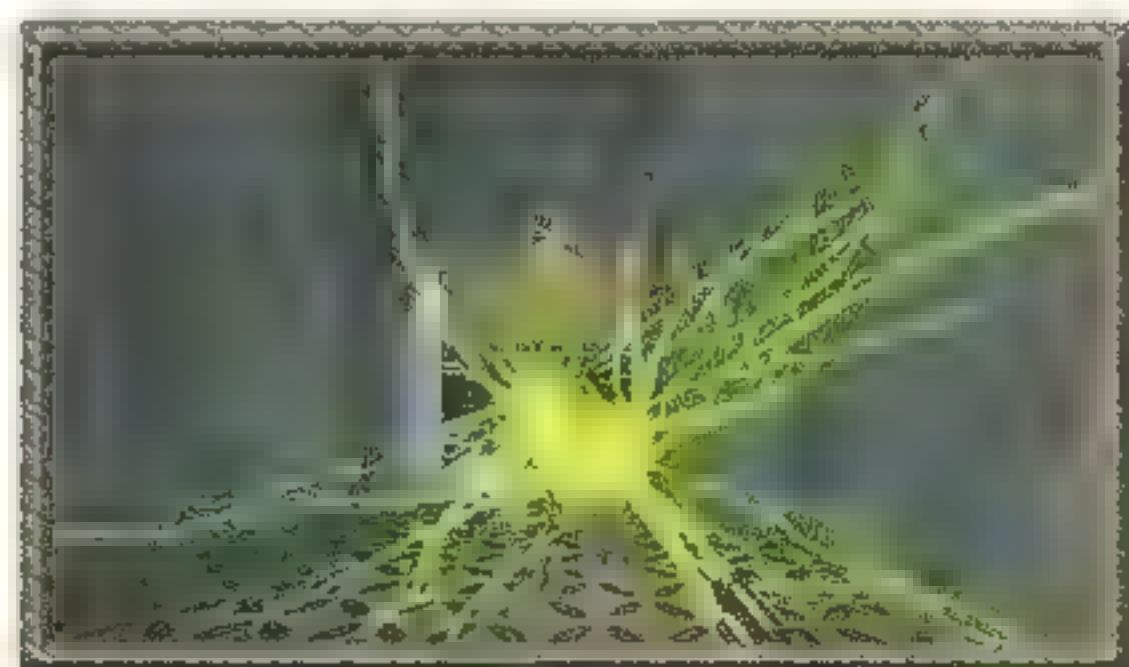
części. Tym razem wcielasz się jednak w rolę niejakego Barneya Calhouna, który właśnie pokonuje swoją codzienną drogę do pracy. Gdy dociera na miejsce, do budynku korporacji Black Mesa, okazuje się, że została ona zaatakowana przez obce formy życia. Natręci bardzo szybko się rozprzestrzeniają i mordują kolejnych ludzi, dążąc do opanowania budynku. Twoim zadaniem jest ochrona znajdujących się w nim naukowców i wyjście z całego zamieszania obronną ręką. Jednak walka z Obcymi to tylko część atrakcji. Przeszkadzać ci będą jesz-

cze żołnierze wysłani przez rząd. Mają oni za zadanie zatuszować całą sprawę i wyeliminować bezpośrednich świadków katastrofy (tak, o tobie też jest tutaj mowa!). Żołnierze mają do tego jedną niemiłą cechę charakteru: na pierw dż atają (patrz: strzelają), a potem myślą (i zadają pytania). Musisz więc być czujny!

BLUE SHIFT to duża porcja rozrywk o bardzo dobrze wyważonym stopniu trudności. Arsenal broni stoi na przyzwoitym poziomie, a wrogowie są zaskakująco skuteczni. Możesz zapomnieć (zwłaszcza w czasie bliższych spotkań



Hej ty! Odsuń się od tego samochodu! Wojsko wysłane przez rząd potrafi być bardzo natrętne



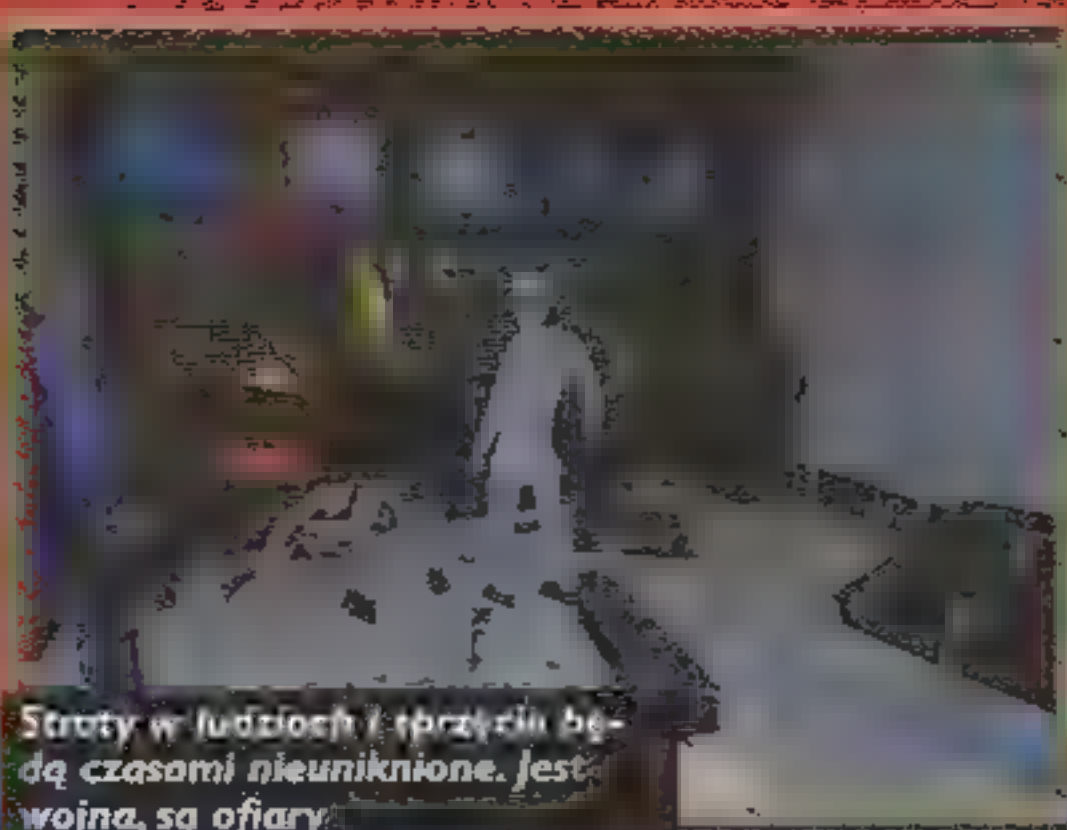
Trzeba przyznać, że ten widok jest jednym z najmniej przyjemnych w grze. Miej się więc na baczności!

HALF-LIFE



Mirra twojego bohatera mówi sama za siebie. Czekać cię będzie ciężka przeprawa z Obcymi.

Straty w ludziach i sprzęcie będą czasami nieuniknione. Jest wojna, są ofiary.



SAPER MYLI SIĘ TYLKO RAZ (A POTEM WGRYWA SAVE)

1. Oto skuteczny sposób na wielkie buuum! Detonator...

2. Okablowanie przydatne przy podłączeniu detonatora do bomby...

3. Ładunkiem w tym przypadku jest beczka wypełniona benzyną...

4. Do czego służy ten czerwony przycisk? Oto oczekiwany przez ciebie efekt!

z potworami) o eksterminacji przeciwników przy pomocy pojedynczej salwy z karabinu. Często trzeba się bardzo mocno napocić, żeby pozbyć się „natręta” lub nawet znaleźć zgoła inną, niekonwencjonalną drogę do wysłania go do Obcego Świata (czy gdzie tam Obcy odchodzą po śmierci). Na szczęście BLUE SHIFT nie jest czystą „strzelanką”. Gra została okraszona dodatkowymi elementami jak zagadki, rozmowy z inżynierami i naukowcami. Rozwiązywanie kolejnych proble-

mów nie sprawia większych trudności, a na uważnego gracza czekać będzie wiele powiązań z poprzednią częścią gry oraz OPPOSING FORCE.

Barney przez całą grę nie wypowiada ani słowa. Każdy, kto grał w serię, jest do tego oczywiście przyzwyczajony, ale wcielenie się w „człowieka niemowę” bywa po prostu irytujące. Wiadomo, że teksty wypowiadane przez Duke'a w DUKE NUKEM 3D czy Sama w SERIOUS SAM były często esencją rozgrywki i nieraz rozluźniały atmosferę. Nawet Caleb z BLOOD 2, tworząc swoje sekwencje, potrafił

wprowadzić gracza w specyficzny klimat zabawy. Dlaczego nie ma tego w HALF-LIFE? Nie wiadomo...

Mamy dla ciebie jeszcze jedną, gorszą wiadomość. Otóż Barney został niesamowicie „podpalowany” względem postaci z poprzednich części. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że ochroniarz z Black Mesa ma na sobie tylko kamizelkę kuloodporną i hełm, a potrafi przyjąć na siebie zdecydowanie większą ilość obrażeń niż jego poprzednicy uzbrojeni w pancerze i broje. Trochę traci na tym realizm rozgrywki.

INFO

HALF-LIFE

NA PLAYSTATION 2

Zespół GEARBOX SOFTWARE pracuje obecnie nad wersją HALF-LIFE na konsolę PLAYSTATION 2. Gra, oprócz akcji znanej z poprzednich części, oferować ma bardzo rozbudowany tryb zabawy wieloosobowej (dostępny poprzez połączenie dwóch konsol PS2), jak i gry przez Internet między platformami PC i PS2. Zapowiada się solidna dawka emocji. Ciekawe tylko, jaki będzie przebieg polityczek konsolowych graczy z komputerowymi specjalistami sprawnie obsługującym myszkę.



Zawodnik na celowniku zachowuje się dziwnie. Czyżby używał pada do PS2?

Największą wadą tego dodatku do HALF-LIFE okazuje się jednak zbyt mała dawka zabawy. Doświadczony wojownik zdoła przejść BLUE SHIFT już w pięć godzin! Jest to bardzo mało, biorąc pod uwagę fakt, ile rozrywki niósł ze sobą HALF-LIFE. Oczywiście podczas tak szybkiej wycieczki nie odkryjesz wszystkich smaczków dodatku. Sceneria w BLUE SHIFT nie jest jednak na tyle ciekawa, aby nakłonić cię do ponownego szperania po zakamarkach Czarnej Masy. Opcja multiplayer też nie wnosi tak naprawdę nic nowego. Podczas zabawy ma się wrażenie, że to wszystko już gdzieś było i nie ma mowy o poczuciu jakiegokolwiek świeżości.

Słowa uznania należą się twórcom tego dodatku głównie za bardzo ładną grafikę. W porównaniu z poprzednimi częściami została ona znacznie poprawiona i prezentuje się teraz naprawdę imponująco. Odpowiedni klimat buduje też bardzo ciekawa oprawa dźwiękowa.

HALF-LIFE: BLUE SHIFT to dobra pozycja dla graczy, którzy nie bawili się jeszcze w pierwszą wersję gry. Inni miłośnicy tego typu akcji powinni dobrze się zastanowić nad jej zakupem. Ten dodatek tak naprawdę oferuje niewiele innowacji, dzięki niemu skorzystać można głównie z dodatku HIGH DEFINITION PACK (poprawiającego grafikę pierwotnej wersji gry) i dysku z OPPOSING FORCE. Ale to dziś stanowczo za mało dla wyrobionych gustów miłośników gier komputerowych.

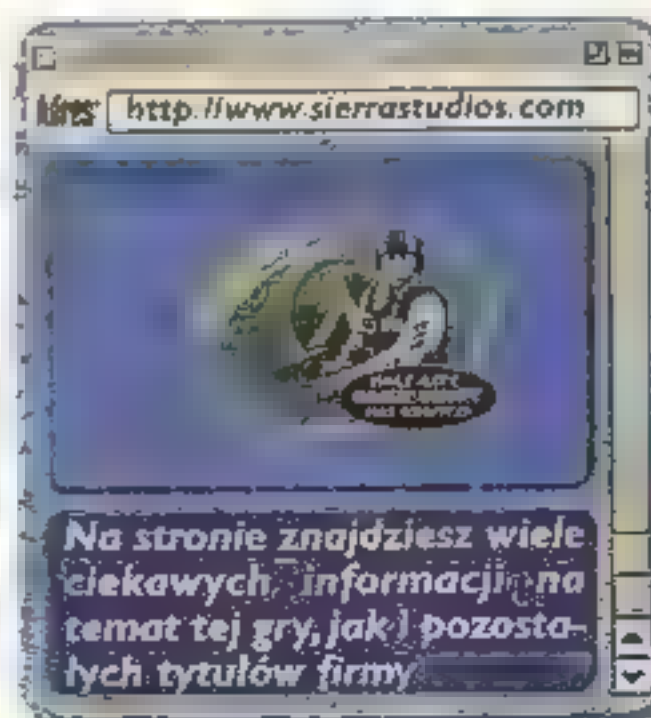
kto to zrobił

GEARBOX SOFTWARE

Pierwszym sukcesem tej firmy był dodatek do oryginalnego HALF-LIFE o tytule OPPOSING FORCE. Jej twórcy pracowali jednak wcześniej nad takimi przebojami, jak CIVILIZATION, DUKE NUKEM 3D, QUAKE czy HALF-LIFE. Teraz kończą także wersję tego ostatniego przeboju dla PLAYSTATION 2.



Na pierwszy rzut oka to naukowcy pracujący w laboratorium mają całkiem miłe życie



Na stronie znajdziesz wiele ciekawych informacji na temat tej gry, jak i pozostałych tytułów firmy

PC

Half-Life: Blue Shift

HALF-LIFE w Czarnej Masy

99 zł Sierra Play-It! 1-intern

Min. Pentium 233, 32 MB RAM, 200 MB HD

Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, 200 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Wartać akcja ciekawa przygoda oprawiona w fenomenalną wręcz grafikę

Jak na tak dobrą tabułę zabawa kończy się stanowczo zbyt szybko... co dalej?

HALF-LIFE: BLUE SHIFT to tylko dodatek do tego - biorąc pod uwagę obecne standardy - niezwykle udany i jeszcze zbyt szybki się kończy!

4



EXTERMINATION

Połączenie horroru i gry akcji w najlepszym wydaniu, czyli prawdziwa uczta dla graczy o mocnych nerwach...

Jeżeli oglądałeś kiedyś film „The Thing” („Coś”) w reżyserii Johna Carpentera, to po obejrzeniu intro do gry EXTERMINATION i przejęciu kontroli nad bohaterem będziesz miał podobne odczucia, włos natychmiast zjeży ci się na głowie, a serce zacznie mocniej bić. Czyż to uczucie nie jest wspaniałe? Pierwsze wrażenia są jednoznaczne: znajomy, niepokojący motyw muzyczny, powiew lodowatego wiatru, wszędzie nokoło śnieg i ani żywej duszy. Naprawdę długo nie będziesz mógł wyjść z podziwu. Po chwili grania przypo-

mną ci się cały film i doszukasz się wielu powiązań. Przede wszystkim śnieżna sceneria, arktyczna baza naukowa gdzieś na odludziu oraz panoszący się w jej zakamarkach, roznoszący zarazę obcy organizm – toż to nic innego, jak horror bazujący na pomysły filmowego mistrza gatunku. Wrażenia z zabawy okazują się trudne do opisu – to trzeba przeżyć samemu i to najlepiej nocą!

Bohaterem gry jest Dennis Riley, komandos elitarnych jednostek zbrojnych Stanów Zjednoczonych, który wysłany został wraz z oddziałem na Biegun Północny. Jego zadanie po-

lega na sprawdzeniu stanu znajdującej się tam bazy naukowo-militarnej o nazwie Fort Stewart. Dzieje się w niej coś niedobrego, niezidentyfikowane, krwiożercze stworzenia dziesiątkują załogę, zarazając ją nieznanym dotąd wirusem powodującym nieodwracalne mutacje genetyczne. Nic dziwnego, że wybuchła panika i trzeba opanować sytuację. Podczas lotu do tejże bazy wojskowy samolot ulega katastrofie, psuje się jeden z silników i załoga musi awaryjnie użyć spadochronów. Na miejscu dociera jak się okazuje tylko Dennis i jego bliski przyjaciel Grigman. Po krótkim rekonesansie obaj dostają się do bazy i dopiero tu zaczyna się prawdziwy horror... Grigman niedługo po przybyciu do Fort Stewart zostaje zamordowany...

EXTERMINATION to mistrzowskie połączenie gry akcji i komputerowego horroru. Jego fabuła przedstawiona została z perspektywy trzeciej osoby, prawie tak samo, jak ma to miejsce choćby w TOMB RAIDER. Niestety, „prawie tak samo”, ponieważ w EXTERMINATION nieco inaczej zastosowano kamerę, która nie zawsze ustawia się za plecami bohatera tak, jak

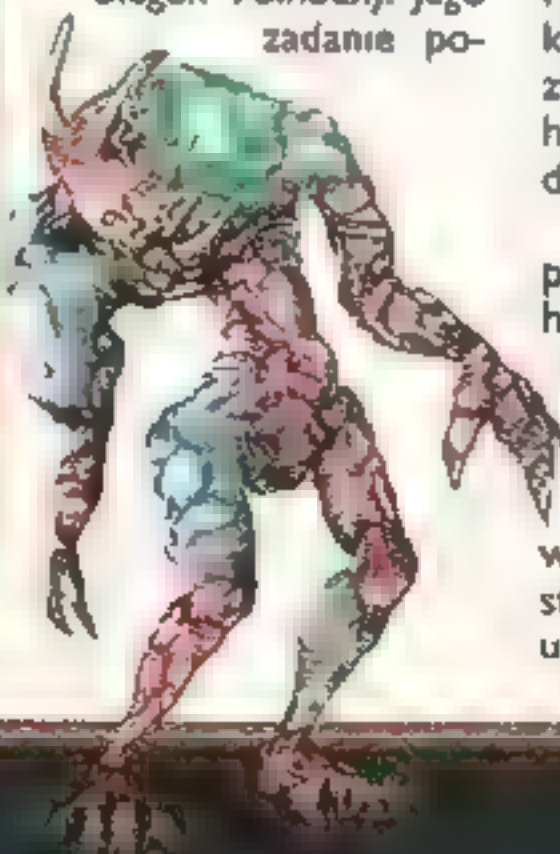
kto to zrobił

DEEP SPACE

Firma nie może na razie poszczycić się wielkimi osiągnięciami na polu gier, działa bowiem od niedawna, a EXTERMINATION to jej pierwszy produkt. Jego wysoki poziom także przypuszczać, że następne przedsięwzięcia Deep Space też będą udane. Firma działa pod szyldem Sony Computer Entertainment America.



Klimat filmu „The Thing” Johna Carpentera to nieodzowny element gry. Aż się włosy jeżą na głowie

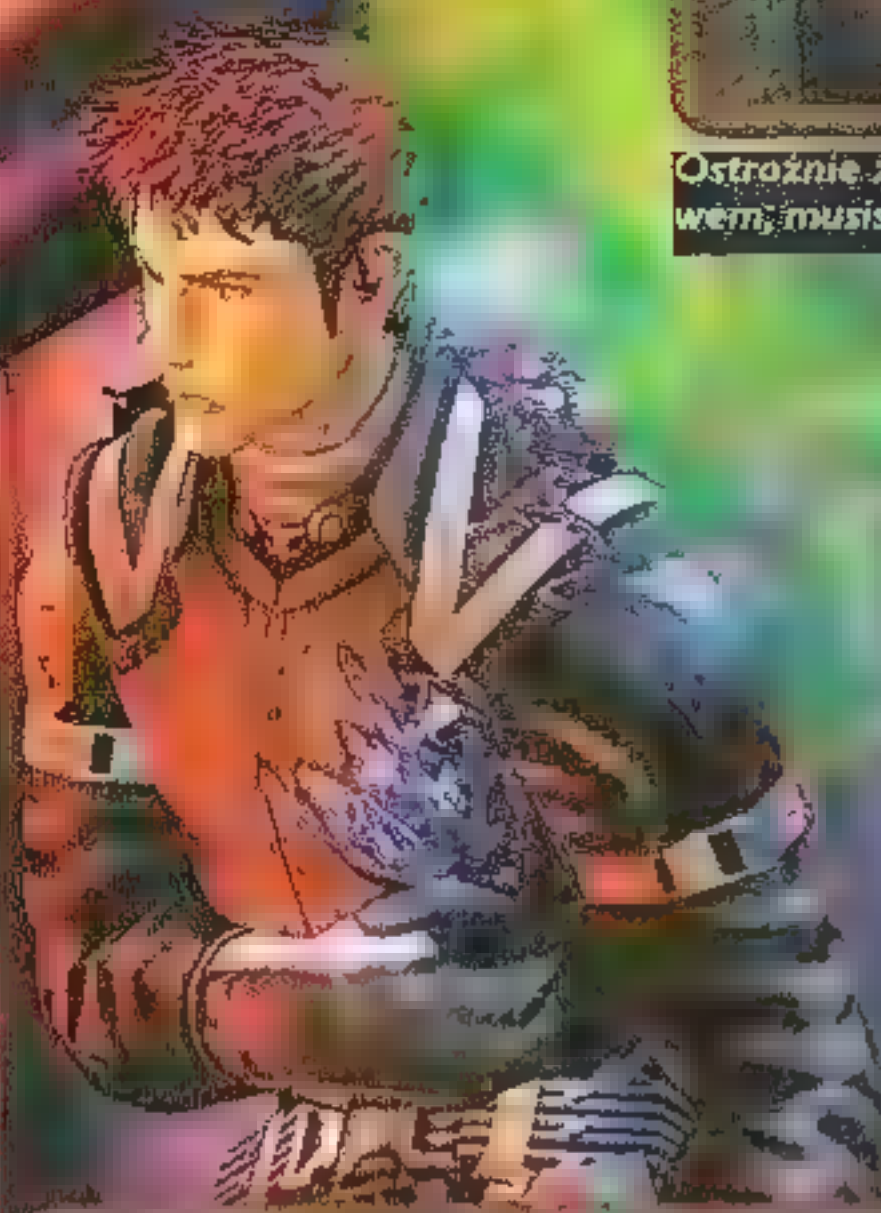




Ostrożnie z ogniem! Jeżeli strzelisz w beczkę z paliwem, musisz się liczyć z jednym wielkim buuum!



Uwaga na płujące zielonym szlaczem robaki. Potrafią być naprawdę nieznosne.



Ta pani na szczęście nie została zarażona wirusem i postara się pomóc ci na terenie bazy.



Przed laserowym celownikiem i światłem zamontowanej na karabinie latarki nikt się nie ukryje.

rozmiarów nóż i karabin maszynowy SPR4, który będziesz mógł modyfikować. Oprócz zmiany rodzaju ognia, np. z ciągłego na pojedynczy, lub wyboru innej amunicji będziesz mógł przyłączyć do niego celownik laserowy czy granatnik.

W grze wykorzystano dość nowatorski system sterowania, podobny do tego znanego z METAL GEAR SO-

LID. Postać porusza się w stronę, w którą wychylišc pad, co przy dość dynamicznej kamerze będzie z początku sprawiało nieco trudności. Lepszym rozwiązaniem byłoby, gdyby wychylenie pada do przodu oznaczało krok przed siebie, a na boki zmianę kierunku tak, jak to miało miejsce w RESIDENT EVIL. Mimo wszystko, dzięki analogowemu kontrolerowi, możesz całkiem sprawnie kierować bohaterem – przy lekkim wychyleniu postać stawia ostrożne kroki, a przy mocniejszym biegnie. Przydaje się to często, zwłaszcza gdy pokonujesz zawieszoną nad przepaścią kładkę lub musisz się szybko ewakuować. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze uniwersalny klawisz akcji, który służy do łapania się krawędzi, wspierania się po drabinie, skakania nad przepaściami i czołgania się pod przeszkodami. Dobrze rozwiązano też system celowania. Gdy zagraża ci niebezpieczeństwo, to po wyciągnięciu broni celownik sam naprowadza się na wroga. Można też strzelać z perspektywy pierwszej osoby,

co przydaje się, gdy stwory udają spryciarzy i próbują się chować, co zdarza się nadzwyczaj często.

Gry nie można niestety polecić młodszemu graczom, a to ze względu na sporą dawkę okrucieństwa. Spotkane w bazie zmutowane potwory będą bezwzględne nie tylko dla Dennisa, ale i dla wszystkich jej mieszkańców, czego skutki nie raz będziesz mógł oglądać. Mimo możliwości wyłączenia opcji krwawych efektów, gra wcale nie przestaje straszyć, bo to nie krew jest tego powodem, a bardzo specyficzny klimat, którym przeraża.

EXTERMINATION to kolejna, bardzo dobra produkcja wydana na konsolę PLAYSTATION 2. Klimatem przypomina najlepsze propozycje kinowe w dziedzinie horroru i nie pozwala oderwać się od konsoli na długie godziny. Jeżeli takie przeboje jak RESIDENT EVIL czy SILENT HILL to dla ciebie pozycje kultowe, to polecamy grać w środku nocy przy zgaszonym świetle – zamierzony przez producentów efekt niurowany. Ale jest to rozrywka dla graczy o naprawdę mocnych nerwach. Pamiętaj, ostrzegliśmy cię!

Witaj w Piekło



1. Aby przetrwać w bazie Fort Stewart i zwyciężyć, trzeba mieć stalowe nerwy...



3. Zabawa będzie wymagała od ciebie refleksu, sprawności fizycznej, umiejętności pływania...



2. ...by zachować zimną krew, gdy atakuje cię ulepszony genetycznie potwór



4. ...a także szybkiego posługiwania się bronią palną. Oto magazyn, który pokona bestię

Extermination

Metal Gear Solid Spółka Resident Evil

249 zł Deep Space / Sony 1 gracz

Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika Dźwięk Frajda

Niesamowity klimat gry i wciągająca na bardzo długo emocjonująca akcja

Koszmarne braki synchronizacji tekstu czytane go z ruchem ust postaci, brutalność

EXTERMINATION to zaskakująco dobry tytuł. Wciągający klimat, rozgrywkę i dopracowaną do granic możliwości grafikę oraz dźwięk!



Do arktycznej bazy zostaje wysłany cały oddział. Uratuje się tylko Dennis

Tekst: Michał „Kroger” Głuch

Praktyczna funkcja
Zoom: podgląd
twojego dolnego
pokładu
produkcyjnego

Niektórzy wy-
cieczkowicze
prezentują się
bardzo dostojnie

STAR TOPIA

Bardzo śmieszny pomysł! Kosmiczna
strategia Eidosu tchnie świeżością
w zatęchły już trochę świat RTS

Kiedy wszystkim się wydaje, że z określonego gatunku gier nie da się już nic więcej wycisnąć, zazwyczaj pojawia się produkt przeczący tej tezie. STARTOPIA jest tego najlepszym przykładem. Pomysł na nią znasz choćby z drugiej części DUNGEON KEEPER. Został on jednak nieco zmodyfikowany, bo akcję przeniesiono z podziemnych lochów w przestrzeń kosmiczną. Autorzy zdecydowali się „nieco” oderwać cę od Ziemi.

Rzecz dzieje się w roku 3000, gdy postępowi kosmici zaczynają zamieszkiwać Kosmos bez używania do tego celu często nieprzyjaznych planet. Nikt już nie narzeka na brak miejsca dla nowych budynków, ponieważ unoszą się one swo-

bodnie w przestrzeni międzygalaktycznej. STAR-TOPIA uczyni z ciebie międzyplanetarnego handlarza nieruchomości oraz zarządcę stacji kosmicznej umiejscowionej gdzieś w przestworzach. Spektakl rozpoczyna się w dziwacznej, całkowicie pustej rurze, podzielonej na 16 odcinków. Każdy z nich ma trzy poziomy. To właśnie tutaj będziesz urzędował i tworzył swoje kosmiczne królestwo.

Jako nowemu mieszkańcowi zostanie ci przyznany mały segment stacji, który powinieneś możliwie najszybciej wyposażyć i zagospodarować. Podczas dalszej gry będziesz mógł dokupić kolejne odcinki lub też je podbić i w ten sposób stworzyć potężną metropolię. Zanim jednak latająca rura zacznie warczeć, będziesz miał pełne ręce roboty. Na początku przyjdzie ci zadowolić się kilkoma drobnymi budowlami i pierwszymi panami konstrukcyjnymi dla 40 różnych urządzeń. Zadaniem, z którym musisz się zmierzyć na samym początku, jest wybudowanie kondensatora energii. To konieczne, ponieważ na STARTOPII bez prądu nic nie

będzie chciało działać. Jednostki energetyczne stosuje się zarówno do budowy maszyn, jak do jej uruchomienia. Gdy tylko zapewnisz sobie dopływ prądu, możesz spokojnie ruszać do pracy. Zaczynaj od najbardziej podstawowych dla codziennosci każdego kosmicznego śmiertelnika pomieszczeń, czyli kabin sypialnianych, gwiazdnych toalet i automatycznych kuchni. Gdy już je postawisz, do pełni szczęścia będzie ci brakować tylko przytulnego doku ko-

smiczego. Jeśli go zbudujesz, poczujesz się wreszcie bezpiecznie i żaden atak Obcych nie będzie ci już straszny! Masz swój nowy domek.

Twoją stację kosmiczną odwiedzi dwanaście najróżniejszych ras, więc w trakcie swojej kosmicznej kariery będziesz musiał je wszystkie obsłużyć. Nie jest to łatwe, ponieważ, o czym przekonasz się na własnej skórze, mieszkańcy nawet najbardziej odległych galaktyk to bardzo wymagający i nierzadko wyrachowani klienci.

'kto to zrobił'

MUCKY FOOT

Zespół tworzący byli pracownicy firmy Bullfrog, dla której stworzyli kiedyś takie hity, jak THE ME PARK, THEME HOSPITAL czy DUNGEON KEEPER. Jako samodzielna firma – MUCKY FOOT – zasłynęli do tej pory (oprócz STARTOPII) z bardzo dobrej gry typu action-adventure URBAN CHAOS.



Turroki mają dwie głowy, co dwukrotnie przyspiesza proces myślenia

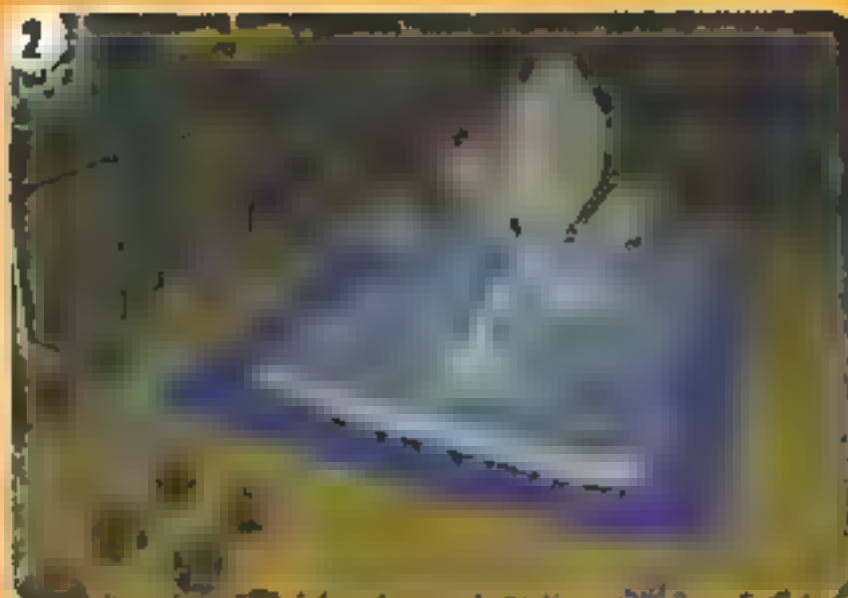


Medytujący mnisi zatroszczą się o pozytywne vibracje we wszechświecie

W KOSMICZNEJ BURZE WRZE



1 Świeżo upieczony właściciel stacji kosmicznej. W której skrzyni jest ten toster atomowy?



2 Kliknięciem myszy otwierasz pierwszy poziom i wybierasz miejsce pod budowę



3 Droid budowlany typu MK II rozpoczyna pracę i skręca wskazaną przez ciebie maszynę



4 Gotowe! Kondensator energii pracuje już na pełnych obrotach i dostarcza napięcie



5 Następnie budujesz kwatery dla załogi i koje sypialne dla zatrudnianych kosmitów



6 Futurystyczny wodociąg (po lewej) i restauracja dopełniają wyposażenia stacji

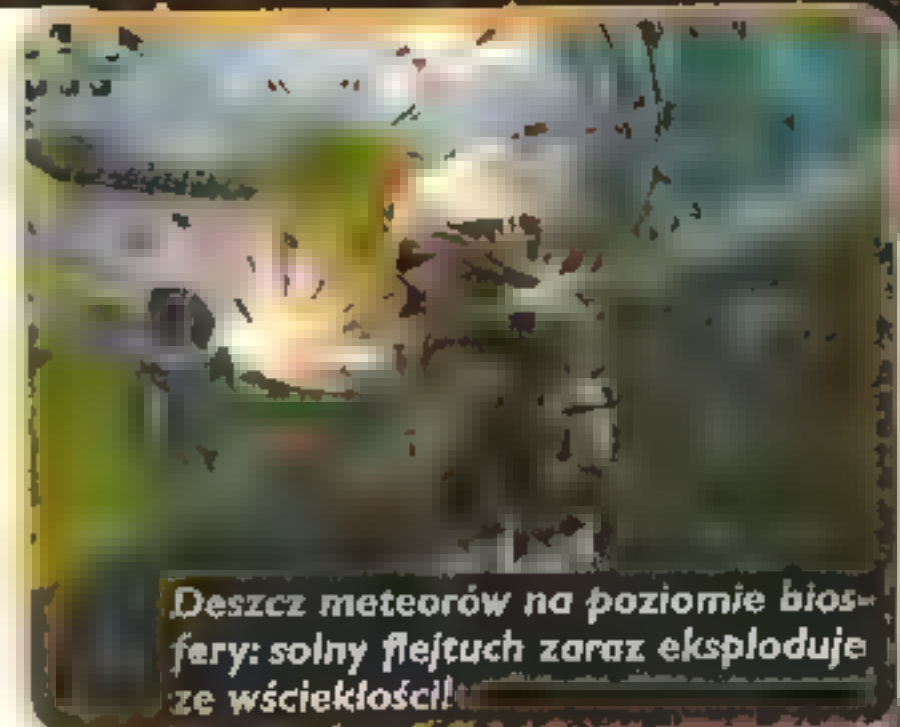
Jeśli zdecydujesz się oszczędzać na wygodach, nie będziesz mógł liczyć na odniesienie sukcesu ani na szybki zysk. Bardzo ważne by udało ci się trafić w gusta poszczególnych ras. Zieloni, niebiescy czy czerwoni mieszkańcy Kosmosu przyjeżdżają przecież do ciebie, aby się zrelaksować i zakosztować różnych atrakcji, a nie, by pisać skargi za zmarnowany wypoczynek! Aby zadowolić wszystkich klientów, musisz zacząć od otwarcia wielu dodatkowych pokładów i za inwestowania w kino, knajpy, sklepy oraz dyskoteki. Nie będzie to wcale tanie, ale za to zapewni ci całkiem spore wpływy na twoje konto energetyczne! Warto się pomyśleć, by potem zbierać ko-

kosy, bowiem zadowoleni kosmici to hojni kosmici! Najlepsza zabawa czeka cię, kiedy zdecydujesz się na utworzenie pokładu biosfery, służącego do tworzenia krajobrazów według indywidualnych upodobań międzygalaktycznych turystów. Będzie tu można spotkać kosmiczne ślimaki, które najczęściej taplają się w błocie, syreny pluskające się w basenie, a nawet dwugłowe turraki wychodzące ze swoich kryjówek dopiero wtedy, kiedy temperatura sięga 50°C w cieniu.

Aby lepiej poradzić sobie z zawiłymi zagadnieniami zarządzania stacją, warto zatrudnić w charakterze doradcy któregoś z twoich licznych i cudacznych gości. Sympatyczny Obcy pracujący wówczas w szpitalach, wynajdują dla ciebie w laboratoriach nowe technologie bądź walczy jako najemnicy za twoją sprawę. Ta ostatnia usługa będzie ci bardzo potrzebna, gdyż

podczas wypełniania swoich misji natrafisz także na nieprzyjaznych gości, którzy zapragną podbić na cząstki do ciebie odcinek fruującego światła. W tej fazie gry przyda się na pewno mocny oddział wyposażony w broń laserową.

STARTOPIA posiada niestety kilka wad. Przede wszystkim gra jest zbyt krótka i charakteryzuje się bardzo nierównym poziomem trudności (zadania są albo zbyt proste, albo bardzo trudne). Zabawa kończy się niespodziewanie, w momencie, w którym gracz ma wrażenie, że wszystko właśnie się rozkręca. Główne atuty STARTOPII to bardzo oryginalny pomysł i wysokiej jakości oprawa graficzna. Do tego dużo humoru, specyficznych dowcipów i ciekawych rozwiązań... Wszystko to sprawi, że każdy miłośnik strategii znajdzie tu coś dla siebie.



Deszcz meteorów na poziomie biosfery: solny fletuch zaraz eksploduje ze wściekłości!



Startopia

119 zł Mucky Foot / IM Group 1-4 graczy

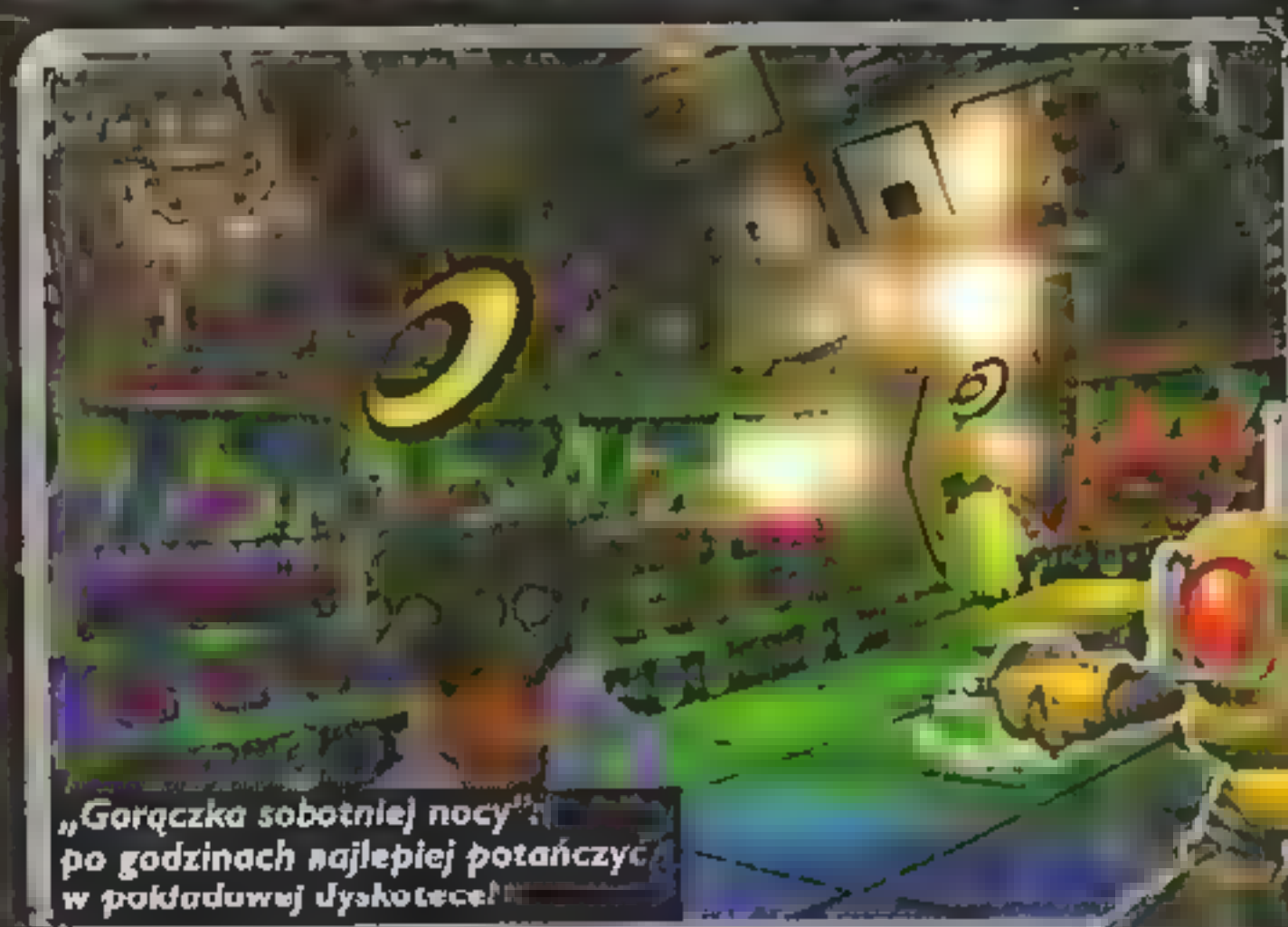
Min. Pentium II 400 32 MB RAM 100 MB HD
Zalec. Pentium III 600 128 MB RAM 500 MB HD

Grafika Dźwięk Frajda

Niesamowicie kolorowa i ładna grafika, gra oferuje ci wiele dużych zabawek.

Startopia to świetna gra, która wzmocni twoją wyobraźnię i pozwoli ci poczuć się jak kosmiczny przywódca.

STARTOPIA niesie ze sobą solidną dawkę rozrywki wypełnionej po brzegi niebanalnym humorem i ufoludkami w rolach głównych.



„Gorączka sobotniej nocy” po godzinach najlepiej potańczyć w pokładowej dyskotekce!

Dwaj mali pomocnicy: cywilny i szary miliarder



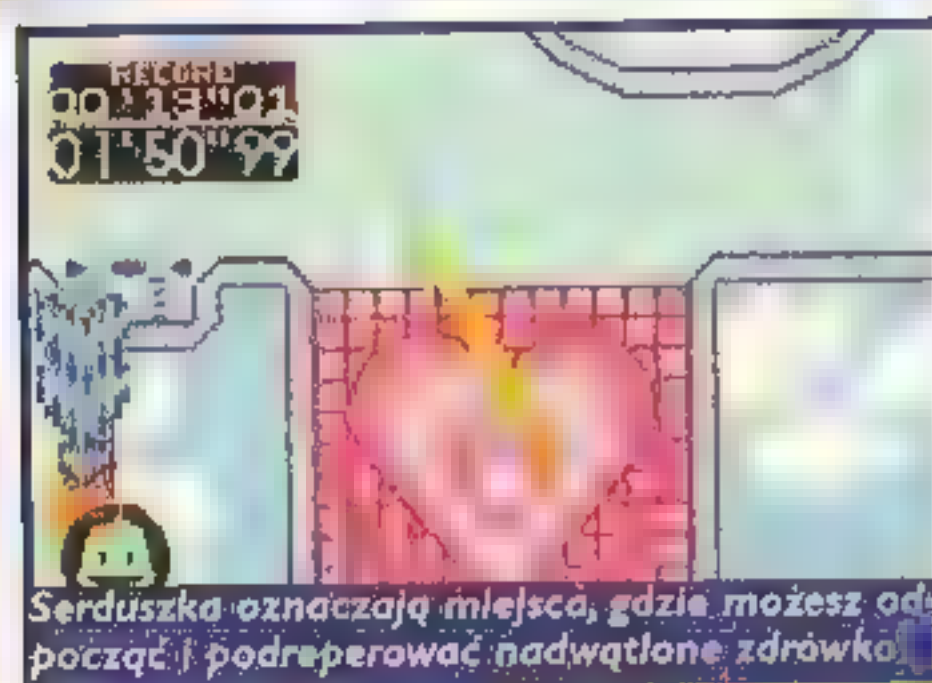
Tekst: Michał „Kroger” Cichy

Trzeba przyznać, że jest to chyba najdziwniejszy tytuł gry, jaki mieliśmy okazję podziwiać

kurukuru kururin



Ojoj, kijaszek za chwilę uderzy w ścianę. Ale ty, mistrz wirowania, na pewno go uratujesz.



Serduszka oznaczają miejsca, gdzie możesz odpocząć i podreperować nadwątłone zdrowko.

Pod tą skomplikowaną nazwą kryje się jednak naprawdę przyjemna zręcznościówka. Mimo że nie zapomniano w niej o fabule (wyruszasz na poszukiwanie małych braciszków-ptaszków), to historyjka jest tylko pretekstem do wysłania cię do kolorowych korytarzy w różnych sceneriach. Gdzieś w tej płataninie znajduje się twoja rodzinka, a ty musisz ją wydostać za pomocą specjalnego helikopterka. Na ekranie GBA prezentuje się on jak długi, wirujący patyk. Cała zabawa polega na tym, żeby w czasie akcji ratunkowej nie dotknąć ścian labiryntu ani poruszających się w nim urzą-

dzeń. Na początku gra nieco denerwuje, bo opanowanie sterowania nie jest łatwe. Szybko jednak można się do niego przyzwyczaić, a wtedy pokonywanie kolejnych krain (np. dżungli czy podniebnego świata) staje się naprawdę wciągające. A zabawa z poziomu na poziom okazuje się coraz bardziej skomplikowana i gra ci na ambicji („Co? Ja nie przejdę dalej?!”). Zdarzają się np. etapy, w których nie wystarczy sprawnie sterować maszyną, ale trzeba także pogłównkować nad wybraniem właściwej drogi. Mimo że większość elementów tej zręcznościówki jest doskonale znana miłośnikom gatunku, to odpowiednio odświeżona dostarcza rozrywki na wiele godzin. Nie bez zna-



A oto i cała słodka rodzinka w komplecie.

czenia zdaje się też fakt, że przygotowano wiele odmian zabawy (tryb fabularny, szybka rozgrywka itp.), a wszystko okraszono naprawdę śliczną, kolorową grafiką. Ta gra świetnie nadaje się na ambasadora nowego GBA.

GBA **N64** **DC** **A**

Kurukuru Kururin
Wirująca Zręcznościówka

ok. 200 zł | Nintendo / LucasToys | 1-4 graczy

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika: 5 Dźwięk: 3 Frajda: 4

Śliczna grafika, wciągająca zabawa, proste i łatwe do nauczenia się sterowanie

Denerwujący niekiedy dźwięk, niektóre poziomy są zbyt monotonne

Tytuł tej gry jest może trudny do zapamiętania, ale to oferuje ona naprawdę sporą dawkę zabawy. Uwaga! Bardzo uzależnia!

5

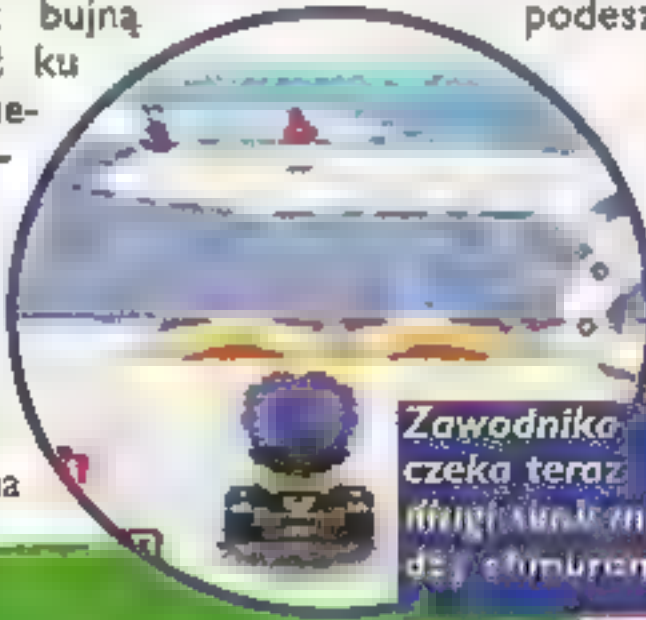
KRAZY RACERS

Występowanie do końca życia w jednej grze jest bardzo nudne

Dlatego też sławni (i mniej popularni, przynajmniej poza Japonią) bohaterowie przebojów firmy Konami (np. Ninja z METAL GEAR SOLID czy Dracula z CASTLEVANI) postanowili spróbować czegoś nowego i zwariowanego. Stanęli do emocjonującego wyścigu w KRAZY RACERS (przypominającego MARIO KART). Wybór okazał się całkiem trafny, bo nowy tytuł oferuje sporo niezłej zabawy. Przede wszystkim na uznanie zasługują zróżnicowane tory oparte na grach Konami (tak samo jak muzyczka, która towarzyszy zmaganiom). Możesz pomknąć po pełnej zakrętów wyspie z bujną roślinnością, polecieć ku mecie na torze zawieszonym między chmurami, czy omijać lawę na ponurym lądzie z zamczyskiem (i nietoperkami). Zadbano tutaj o każdy element mogący uprzyjemnić zabawę. Skoro można

utrudniać przeciwnikom życie, wykorzystując do tego różne przedmioty (np. zamienić zawodników w śliczne, ale powolne świnki), to efekty tych działań powinny być efektowne. I takie właśnie są, ciesząc oko i napełniając gracza dumą z dobrze wykonanej roboty. Nawet ekran z opcjami prezentuje się oryginalnie, przypominając internetową stronę WWW. Ni- by są to wszystko szczególnie, ale wskazują na to, że twórcy tych wyścigów podeszli

do swojej pracy z dużym zaangażowaniem. Zabawę przedłuża także fakt, że trzeba zdać pewne testy (np. dotrzeć do mety w określonym czasie), żeby odblokować nowe atrakcje. Zakupoholicy mogą również zdobyć w sklepie bardzo przydatne do zabawy przedmioty. Szkoda tylko, że po godzinie grania można stracić czucie w palcach. Skręcanie, rzucanie przedmiotami i jednoczesne przyspieszanie (kto nie naciska na pedał gazu, ten daleko nie zajedzie) okazuje się najlepszą receptą na wyhodowanie sobie pokątnych odcisków na palcach. Ale przecież gracz to twardzi zawodowcy, prawda?



Zawodnik czeka teraz na start. Kiedy tylko się pojawi, będzie już za późno.



No to ktoś ma problem. Niegrzeczny rywal postanowił skorzystać z dodatkowych przyrządów.



Niektóre tory mogą być obciążające. Ciężawo, kto pierwszy doślizga się do mety.

GBA **A**

Konami Krazy Racers
Bohaterowie Konami Występują w Wyspę

ok. 200 zł | Konami / LucasToys | 1-4 graczy

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika: 5 Dźwięk: 3 Frajda: 4

Ładna i dopracowana grafika, ciekawe tory, znani bohaterowie

Niektóre motywy muzyczne są denerwujące, mnogość opcji utrudnia sterowanie

Wszyscy miłośnicy pedzenia do mety powinni być zadowoleni. Teraz możemy rozprawić się z Draculą nie tylko za pomocą czosnku.

5

JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

REKOMENDACJE

GRY ONLINE

★★★★★

STRYKT

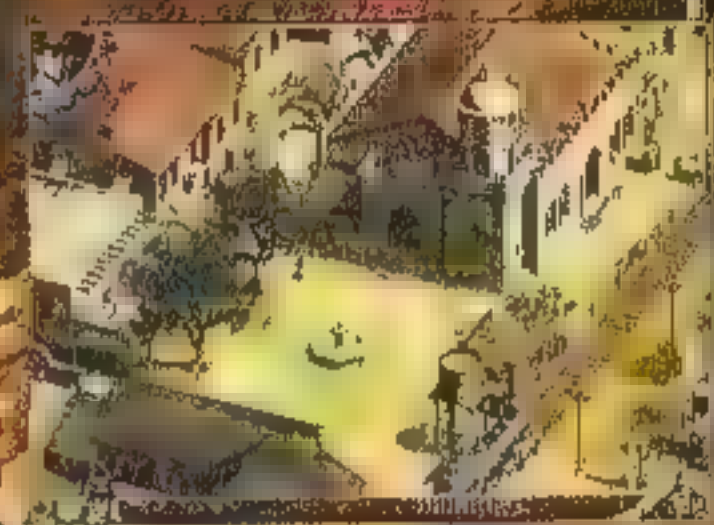
CLICK

DESPERADOS

Wanted Dead or Alive

EL PASO, Nowy Meksyk, Rok 1881:

Seria napadów na składy kolejowe zmusza kompanię **SPURLOCK & CO RAILROAD** do wyznaczenia nagrody w wysokości \$15.000 za wyłapanie bandytów. Nie każdy może sobie pozwolić na przeciwstawienie się zbrojnym... Wszystko się jednak zmienia kiedy do miasta przybywa nowa nagroda. Zbiera wokół siebie zaufanych ludzi i rozpoczyna wojnę z bandytami. Desperados - to pierwsza w historii gra strategiczna, łącząca w sobie wątek fabularny z elementami gry strategicznej oraz wyzwaniami dla intelektu typowe dla strategii w czasie rzeczywistym.



PLAY



INFOGRAMES

18

Desperados © 2001 Infogrames. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

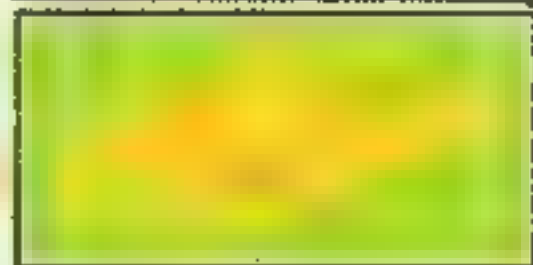
LiberoGrande

INTERNATIONAL

Oto nowy rodzaj gry sportowej. Piłka nożna z perspektywy pojedynczego gracza. W praktyce ten rodzaj zabawy nie ma szans, ale na konsoli prezentuje się całkiem niezle

PLAYER'S PERFORMANCE

DEFENSIVE HALF



POINTS

Przed meczem możesz sobie wybrać zawodnika, którym będziesz sterował.

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL prezentuje zupełnie nowe podejście do tematu piłki nożnej, zrywające z wszelkimi ustanowionymi do tej pory standardami. Gra, dzięki pewnym nowatorskim rozwiązaniom, wprowadza do gatunku gier sportowych wiele nietypowych pomysłów i rozwiązań, z których prawdopodobnie już niedługo będą korzystać także pozostali producenci.

Pierwszą i najbardziej rzucającą się w oczy zmianą, odróżniającą grę od pozostałych pozycji na ryn-

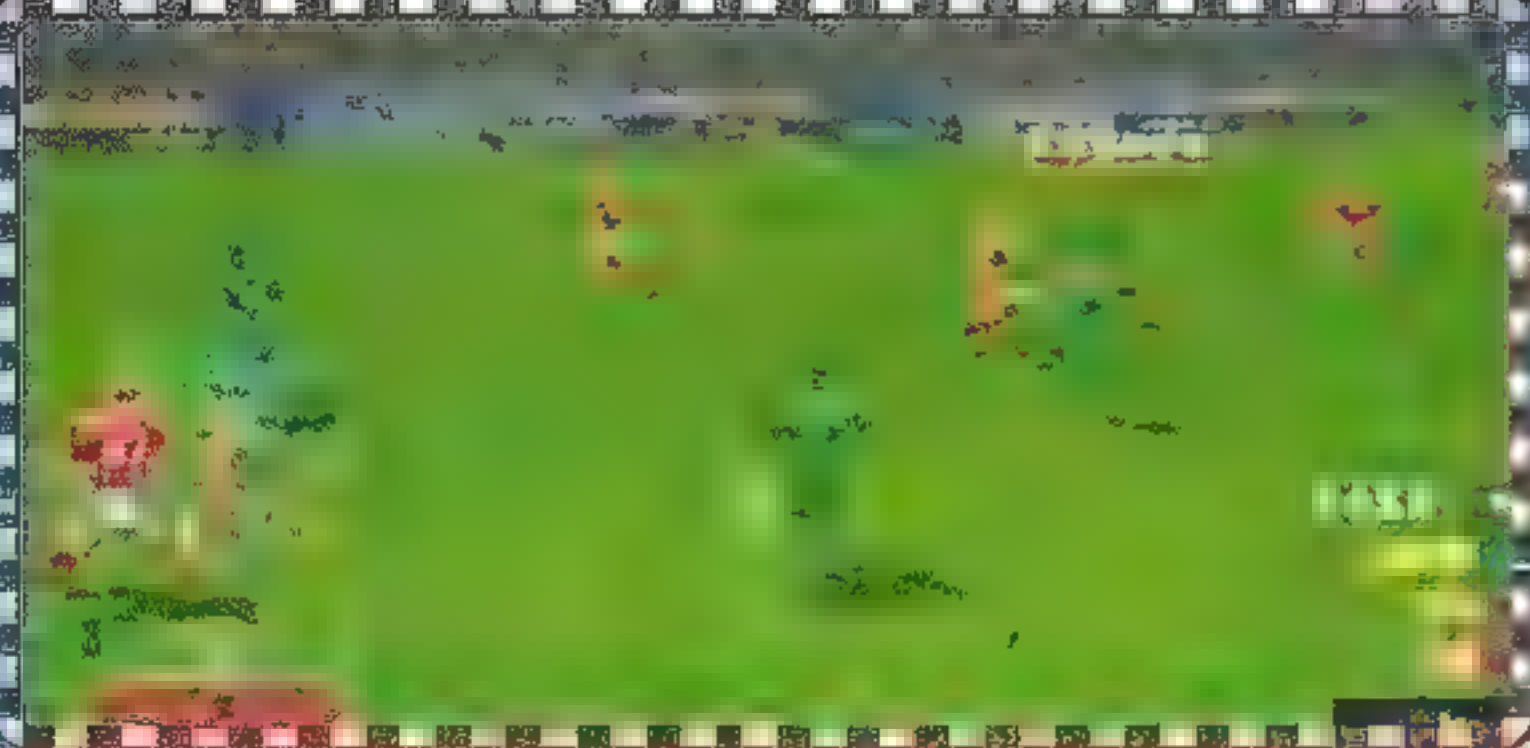
ku, jest sposób przedstawienia akcji. W LIBEROGRANDE nie sterujesz całym zespołem piłkarskim, kontrolując gracza posiadającego piłkę, lecz pojedynczym, wybranym przed meczem zawodnikiem, którym z powodzeniem może być nawet bramkarz. Taki stan rzeczy wymusił zastosowanie dość specyficznego rodzaju kamery, która stara się podążać za graczem podobnie, jak ma to miejsce np. w TOMB RAIDER. Niestety, z tego powodu sterowanie zawodnikiem sprawi ci nieco trudności. Podążając za piłkarzem, kamera ma skłonność do częstego zmieniania kąta widzenia, zmuszając tym samym do zmiany wychylenia gałki na padzie. Wiele razy zdarzy ci się wybiec przez przypadek z piłką na aut, gdy kamera niespodziewanie obróci się o 90 stopni. Po dłuższym czasie spędzonym na zabawie ta niedogodność powoli przestanie ci dokuczać, ale mimo to dziś fakt, że kamery nie można dowolnie ustawić.

Właśnie z powodu jej usterek utrudnione jest kontrolowanie przebiegu gry. Przemieszczając się po boisku, nie zawsze będziesz wiedział, gdzie znaj-

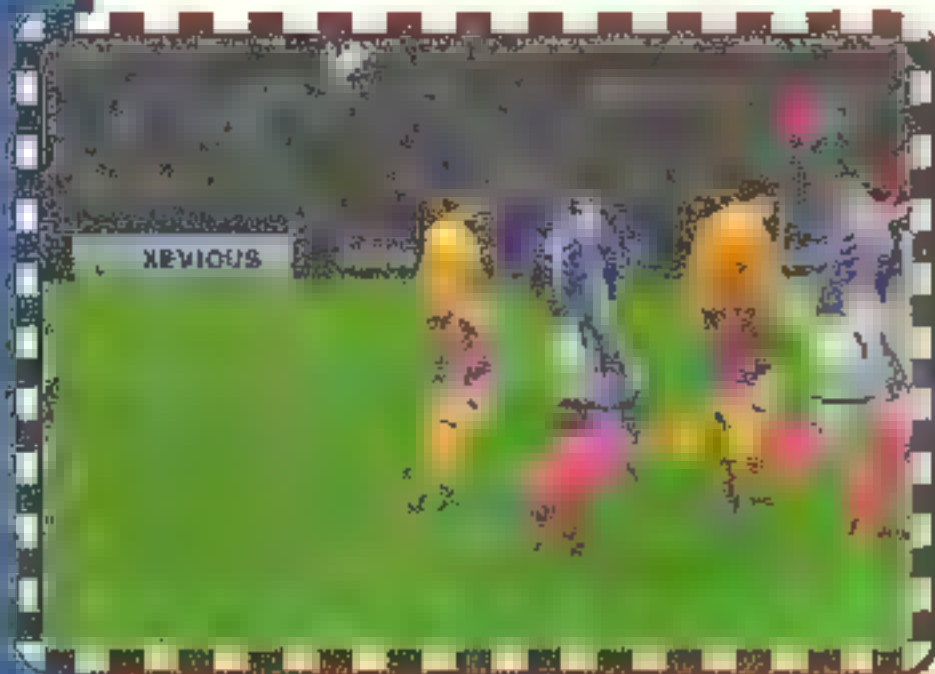
kto to zrobił

NAMCO

Firma NAMCO jest znana przede wszystkim z konsolowych bijatyk – ponadczasowego TEKKEN 3 oraz najnowszego TEKKEN TAG TOURNAMENT. Jednak gry na konsole to tylko część produkcji tej firmy – NAMCO tworzy również automaty do gier, np. z RIDGE RACER V, VAMPIRE NIGHTS czy NINJA ASSAULT



Murawia zielonitka. Koszule kolorowe. Nib...
...do... Dobra... z... i...



No... po robocie. Strzeliliśmy gola, a te-
raz idziemy po wypłatę

dują się twoi zawodnicy i jak podać do nich piłkę, nie zorientujesz się też od razu, czy ktoś z przeciwnej drużyny jej nie przejął. A najgorsze zdaje się to, że nie mając w ferworze walki dobrego podglądu na pole akcji, często będziesz zostawał na „spalonym”. Istnieje oczywiście możliwość rozglądania się na boki, ale miałyoby to sens, jedynie wtedy, gdyby kamera nie była tak dynamiczna.

Sterowanie jednym zawodnikiem wymusza dużą koncentrację, o dziwo, o wiele większą, niż sterowanie drużyną. Cały czas będziesz musiał śledzić przebieg gry i wkraczać w odpowiednim momencie do akcji. Ważne jest też, żebyś sprawnie pilnował swojej pozycji na boisku. Zostawiona przez ciebie luka to jeden niekryty zawodnik, który po sprawnym podaniu może

strzelić twojej drużynie gola. Na całe szczęście zawodnicy z twojej drużyny nie zastanawiają się długo nad tym, co mają zrobić z piłką i całkiem sprawnie sobie z nią radzą. Gorzej niestety, gdy mają ci ją podać. Wtedy beztrudno kopią ją w twoim kierunku, nie zważając na graczy przeciwnej drużyny. Będziesz się często musiał bardzo starać, żeby uzyskać dobre podanie. Na szczęście, aby twoja drużyna wygrywała, nie musisz strzelać wszystkich bramek. Z powodzeniem radzą sobie z tym gracze sterowani przez komputer.

Możesz także w każdej chwili wydawać im polecenia takie jak „Do ataku!” lub „Strzelaj!”. Zawsze, gdy widzisz zawodnika na dogodnej pozycji, masz szansę nakłonić go do natychmiastowego strzału. Podczas sprintu z piłką komenda „Do ataku!” spowoduje przyspieszenie wszystkich twoich zawodników i nastawienie się na bezwzględny atak na bramkę przeciwnika.

Przed meczem możesz ustawić wiele opcji, np. kto będzie kapitanem drużyny, kto wykona stałe elementy gry, rodzaj formacji lub styl zabawy. Dodatkowo, przed każdą rozgrywką masz możliwość potrenowania na boisku, na którym za chwilę rozgrywać się będzie spotkanie. Mimo wszystkich zamieszczonych charakterystyk LIBEROGRANDE nie nale-



Niektórzy zawodnicy...
...ten bramkarz zapominał, za co mu się płaci

ży do symulatorów. Jest to raczej dość rozbudowana pod względem technicznym zręcznościówka.

W grze znajdziesz 32 drużyny piłkarskie z całego świata, wśród których nie ma niestety Polski! Wydaje się to o tyle niesprawiedliwe, że nasza obecna kadra to całkiem silny zespół. Żeby tego było mało, w grze nie ma prawdziwych nazwisk piłkarzy, co na szczęście można zawsze zmienić, edytując profile zawodników. W każdym momencie możesz też stworzyć swojego własnego zawodnika i wprowadzić go do wybranej drużyny.

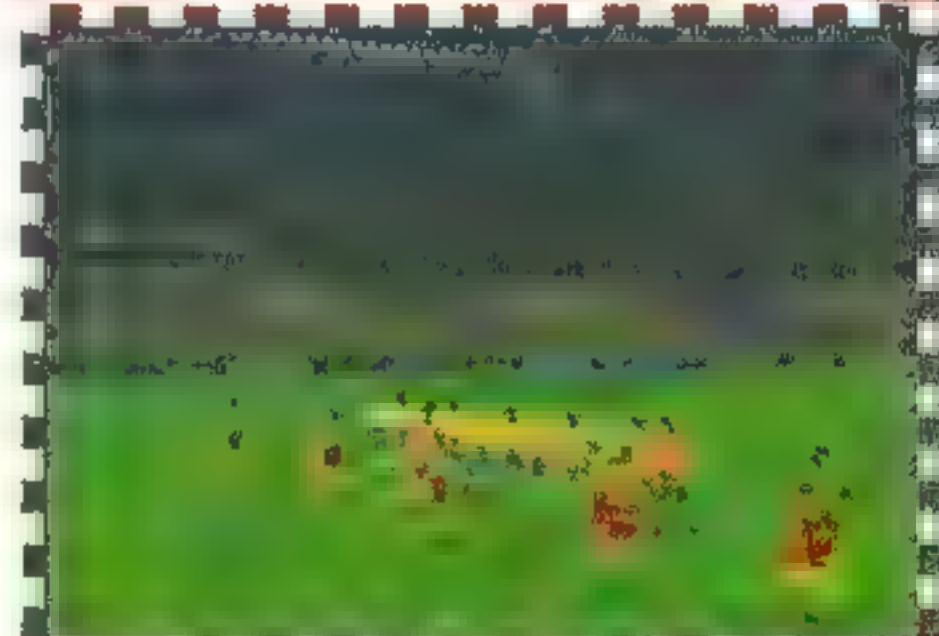
Opcja ta nie jest jednak doskonała, ponieważ istnieje możliwość podkręcenia wszystkich statystyk i stworzenie Terminatora o wadze 100 kg, wzroście 210 cm i wyśrubowanych możliwościach.

Oprawa audiowizualna w LIBEROGRANDE nie szokuje. Grafika stoi na dość średnim poziomie. Samo boisko jawi się jako przeciętne, a widownia poruszających się w górę i w dół płaskich postaci nie prezentuje się zachęcająco. Na szczęście wygląd jak i animacja piłkarzy stoją na wysokim poziomie. Zawodnicy poruszają się naturalnie i płynnie. Oprawa dźwiękowa (szkoda, że brak komentatora) może się naprawdę podobać. Latynoska muzyka przygrywająca w de świetnie pasuje do piłki nożnej i tworzy miłą nastrój zabawy.

LIBEROGRANDE nie należy do najmocniejszych pozycji na rynku. Pomimo posiadania kilku bardzo nowatorskich



Hej! Ruszać się, ruszać! Postanowiłeś urządzić trening, ale jakoś nikt się z tego nie cieszy



Drużyny w paski, ciapki i kropki. Szkoda, że nikt nie pamiętał o naszych piłkarzach

rozwiązań, gra nie jest w stanie konkurować z takimi hitami jak fenomenalne ISS PRO czy choćby seria FIFA. Gra spodoba się na pewno graczom oczekującym od piłki nożnej nieco świeżości i odmiany. Jeżeli przyzwyczaisz się do jej specyficznego klimatu oraz nie będzie ci przeszkadzało, że nie masz pełnej kontroli nad zespołem, to LIBEROGRANDE może okazać się produktem właśnie dla ciebie. Jeżeli jest inaczej, szkoda wydawać, jakby nie patrząc, spore pieniądze na krótkotrwałą frajdę.



LiberoGrande International

Piłka Nożna z Perspektywy Pojedynczego Gracza

249 zł Namco / Sony 1-2 graczy

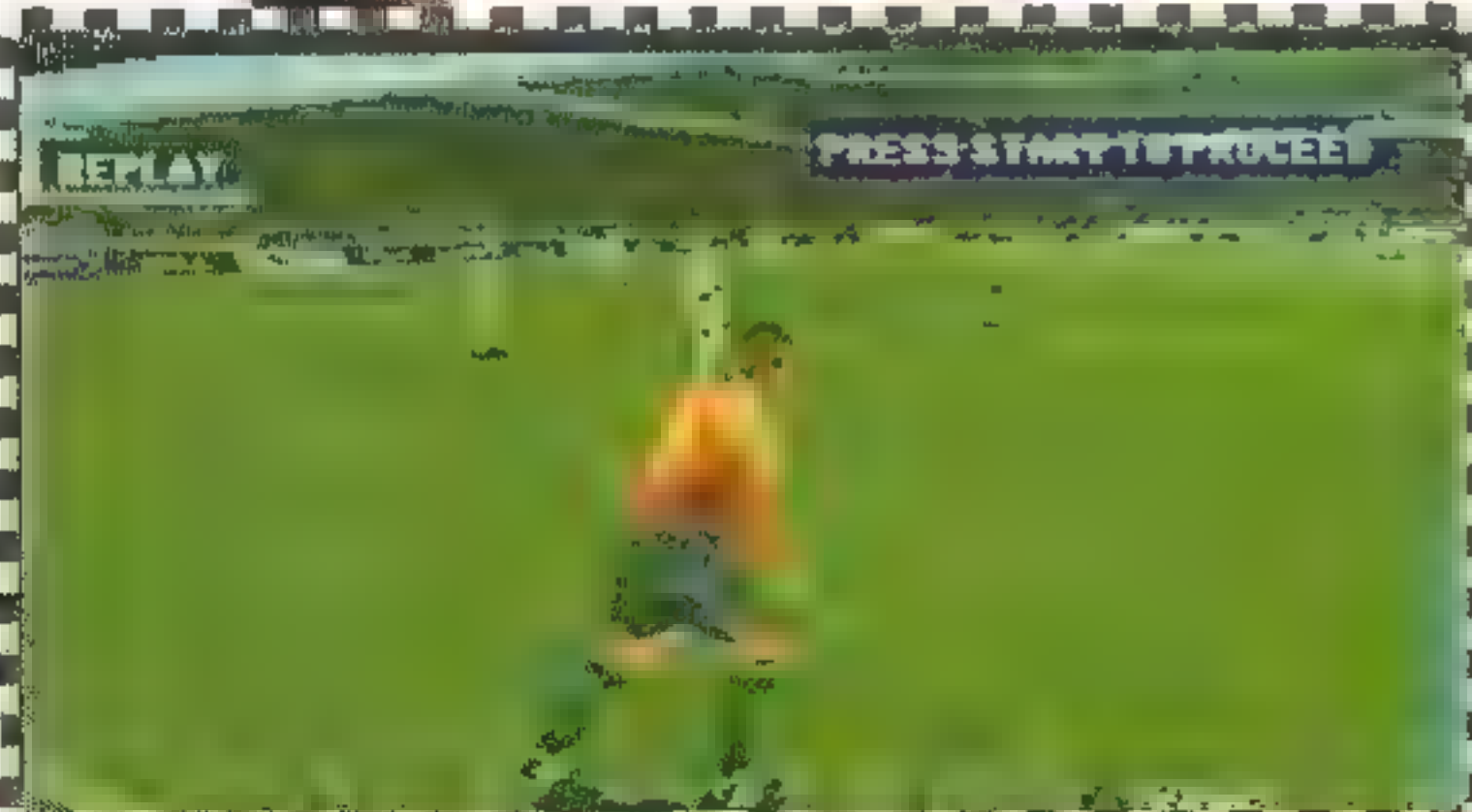
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

Grafika Dźwięk Fabryka

Możliwość sterowania jednym zawodnikiem, ładna, latynoska muzyka

Gra jest zbyt wolna, mało dynamiczna, prawdziwa gra jest znacznie szybsza

LIBEROGRANDE to świetny produkt, który nie do końca został do pracy. Jest nadzieja, że druga część gry okaże się lepsza

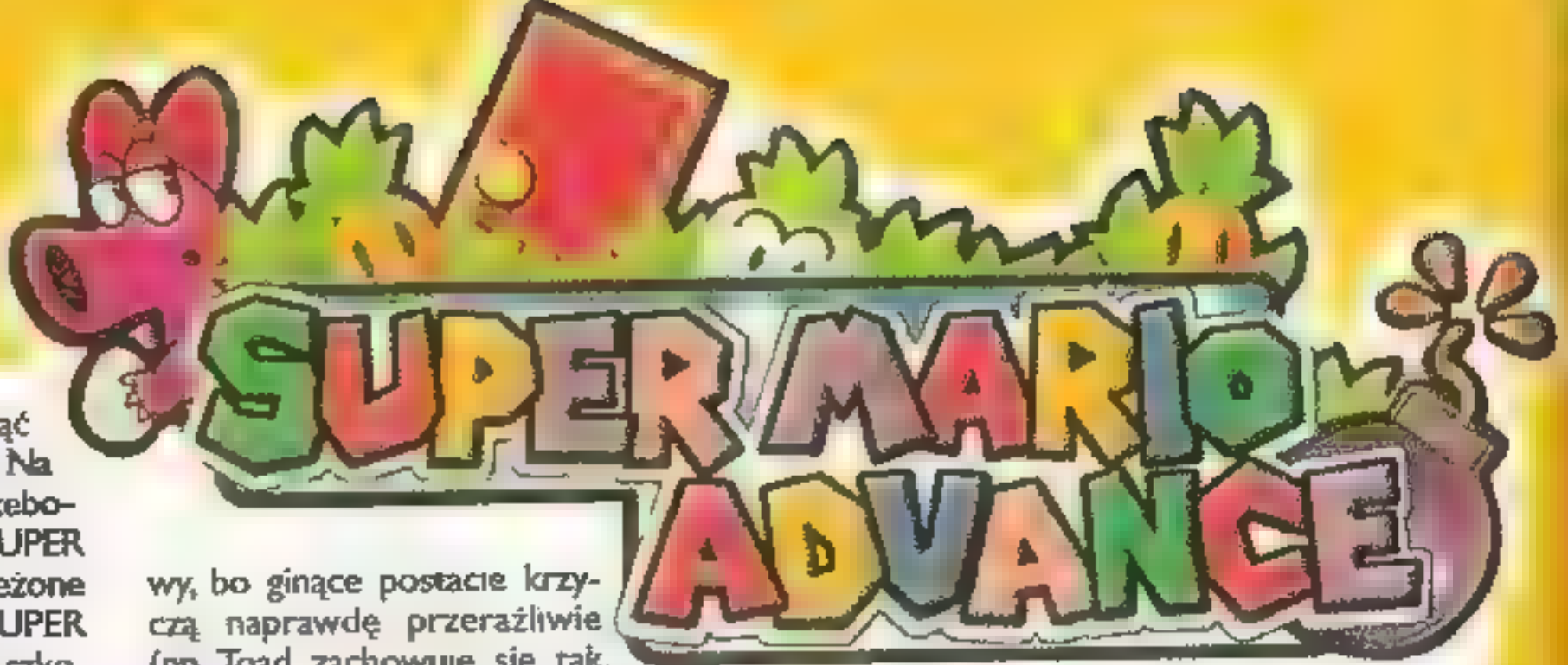


Zabawa jednym zawodnikiem tylko na początku gry. Wkrótce...
...dzis przecież wiadomo, że najgorsi są indywidualiści.

Niektórzy bohaterowie są nieśmiertelni. W końcu taki Mario to kura znosząca złote jajka

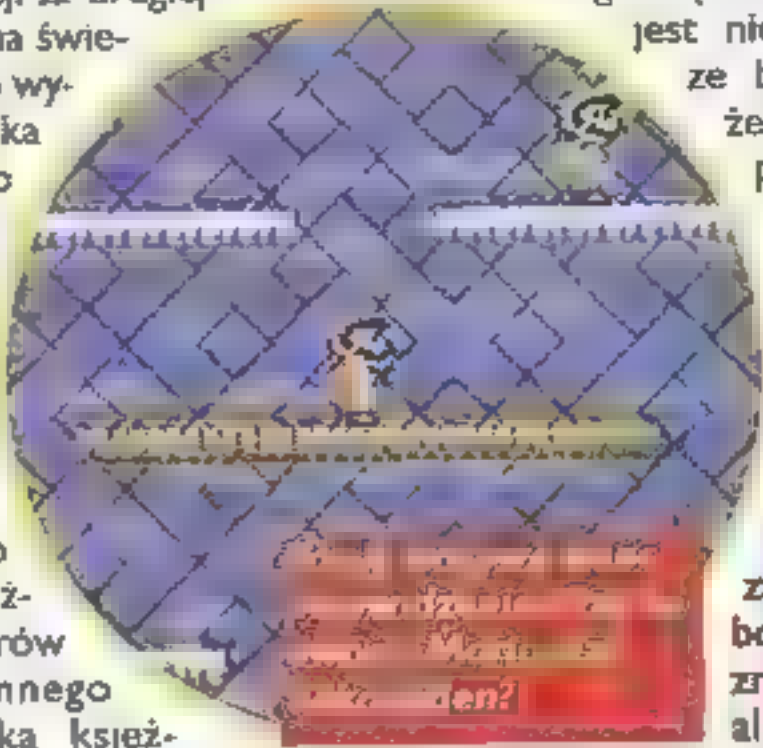
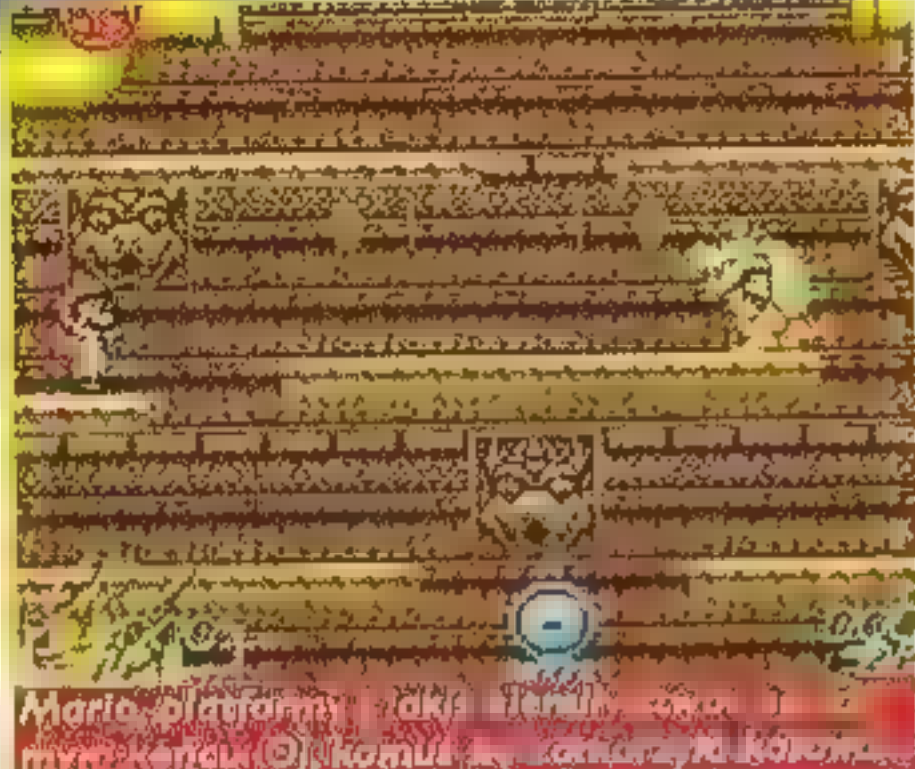


Dlatego też na nowej konsolce nie może zabraknąć wesołego hydraulika, jego przyjaciół i rodziny. Na razie jednak nie wystąpią w żadnym nowym przeboju, ale zaprezentują się w odgrzewanej klasyce. Na SUPER MARIO ADVANCE składają się bowiem dwa odświeżone i ubarwione przez możliwości nowej konsolki hity, SUPER MARIO BROS. 2 i MARIO BROS. Szkoda, naprawdę szkoda, że Nintendo nie zdecydowało się na zrobienie całkiem nowego przeboju z Mario w roli głównej. Z drugiej strony można przyjąć, że są jeszcze na świecie ludzie, którzy albo nie słyszeli o wy-czynach tego włoskiego hydraulika (bo np. nie są wystarczająco leciwi), albo nie mieli okazji podziwiać go w akcji. Cała zabawa oparta została na pozornie prostych zasadach. Wybierasz sobie jednego z czterech różnych bohaterów (wszechstronnego Mario, leciutką księżniczkę Peach, powolnego Luigi'ego i silnego Toada) i skaczesz z platformy na platformę, zbierasz różne przedmioty, a przy okazji nie dajesz się wyeliminować przez naturę (np. nie topisz się w wodzie) oraz różnych natrętów. Chwila śmierci jest chyba najgorszym elementem tej zaba-



wy, bo ginące postacie krzyczą naprawdę przeraźliwie (np. Toad zachowuje się tak, jakby ktoś wrzucił go do gotującego się oleju). Zaintę gry jest niewątpliwie fakt, że bohaterów możesz zmieniać na początku każdego poziomu, a zły wybór może bardzo utrudnić ci wykonanie zadania. Dzięki takiemu urozmaiceniu trzeba zapędzić do roboty nie tylko zręczne paluszki, ale także szare komórki. Bez kombinowania nie obejdzie się tutaj także dlatego, że poziomy wykonano dosyć dęmsłowo i ich ukończenia wcale nie jest łatwe. Mario i jego drużyna nie ograniczają się tylko do skakania z platformy na platformę, ale także muszą wyciągać kępki trawy, a nawet rzucać przeciwnikami. Miłośnicy platformówek nie powinni być znużeni, inni gracze mogą zniechęcić

się już na etapie poznawania sterowania postacią (czy ewolucji, które mogą wykonywać bohaterowie). Ta gra jest jednak dla prawdziwych fanów gatunku i serii z Mario w tytule. Na jej korzyść przemawia także możliwość zabawy wieloosobowej (do czterech graczy), do której potrzeba jednego kartridża i specjalnego kabelka. A nikogo nie trzeba przekonywać do tego, że zabawa z inteligentnym przeciwnikiem jest naprawdę przednia!



PC GBA N64 DC A

Super Mario Advance

Stary Przebój w Nowym Wydaniu

ok. 200 zł Nintendo / Lucas Toys | 1-4 graczy

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika Dźwięk Frajda

Znani i kochani bohaterowie, dużo atrakcji, do-pracowane poziomy

Denerwujące odgłosy, gra jest tylko odświeżo-niem starego pomysłu

Mario powraca! No, ten tego, po-wraca, ale jakże leciwy. Okazuje się, że to stary Mario w nowym, lekko-podrasowanym wydaniu!

Castlevania

Wraz z nową grą na GBA zaczyna się sezon po owania na wampiry. A tak dla ścisłości na niej-kiego Dracula który jest u-b-onym zwierzęciem łownym właścicieli konsol, znających se-rię CASTLEVANIA. W jej kolejnej części, CIRCLE OF THE MOON, prze-nos się do roku 1830 i towarzyszysz Nathanowi Gravesowi w walce z wam-pirami w posępnym zamczysku. Jeżeli jednak jesteś za pan brat z całą serią,

to nie powinneś czuć się obco i tym razem. Do twojej dyspozycji zostanie oddana znana broń (jak nóż, woda święcona czy specjalny zegarek zatrzy-mujący czas), a i przeciwnicy należą do sprawdzonego zestawu potworków. Magiczne zdolności bohatera zostały ulepszone dzięki systemowi DSS (Dual Setup Sys-tem), czyli specjal-nym kartom, które porozrzucono po róż-nych miejscach. Za do-konania na polu walki dostaje się także punkty do-świadczenia, które czynią twoją postać coraz silniejszą. Mimo że twoje zadanie w CASTLE-VANII polega na pozbyciu się (mówiąc jak najbardziej delikatnie) Draculi, to nie jest to bynajmniej pozycja dla fa-nów bezmyślnego naciskania spustu. Tutaj trzeba zachowywać się rozsąd-nie, bo przeciwnicy okazują się na tyle różnorodni i niebezpieczni, że szybkie ukończenie zabawy nie wchodzi w grę.



Tym razem coś mrocznego. Zamiast Mumii powraca Dracula. Też fajnie

Do tego zamczysko jest rozległe i ukrywa w swoich zakamarkach sporo przydatnych przedmiotów. Może to tylko cieszyć, bo jak już się wyda 200 zł na grę, to przynajmniej powinna ona starczyć na dłużej. Dla doświadczonych łowców wampirów czas zabawy będzie jednak o wiele krótszy. Największą wadę CASTLEVANII stanowi niestety fakt, że grafika jest tak ciemna, tak klima-tyczna, że aż... nic nie widać. Po piętnastu minutach zabawy oczy zaczynają łzawić i już naprawdę nie ma się ochoty na tropienie Draculi. Sytuację po-garsza fakt, że ekranik GBA łapie wszelkie moż-



Mario Link przebój z Castlevania. Kaski, nowa seria, np. polak

liwe odbiaski i kieruje je prosto w twoje umęczone oczęta. Bardziej, wytrzymali gracze na pewno jednak nie zniechęcą się taką niedogodnością. Niewątpliwie bowiem ta odsłona słynnej sagi zasługuje na uwagę. Dracula nie będzie miał łatwego życia, o! nie będzie...



Wiem, wiem, ale nie ma co mówić, że postać. No, i wy, milo, się pozycją

PC GBA N64 DC A

Castlevania: Circle of Moon

Dracula Znowu Straszny

ok. 200 zł Konami / Lucas Toys | 1 gracz

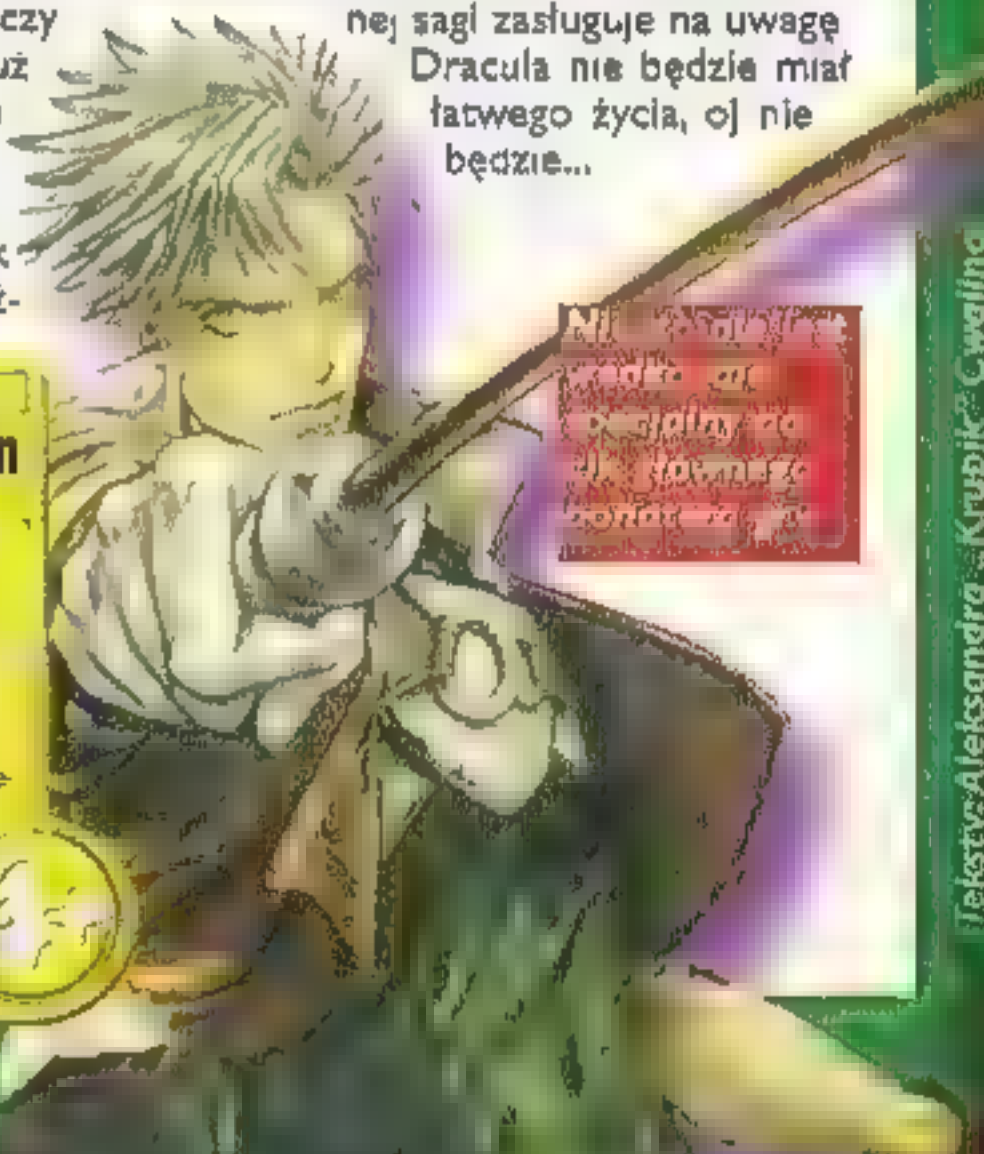
Wykorzystuje: GBA

Grafika Dźwięk Frajda

Ciekawa historia, nawiązanie do poprzednich części, długa zabawa

Ciemno, głucha, niewiele widać, co może znie-chęcić mniej odpornych graczy

To odsłona CASTLEVANII jest na-jbardziej przeraźliwym i naj-ważniejszą grą na konsolę. Niezwykle, zupełnie nie-zapomniać się gabinetu szklanych



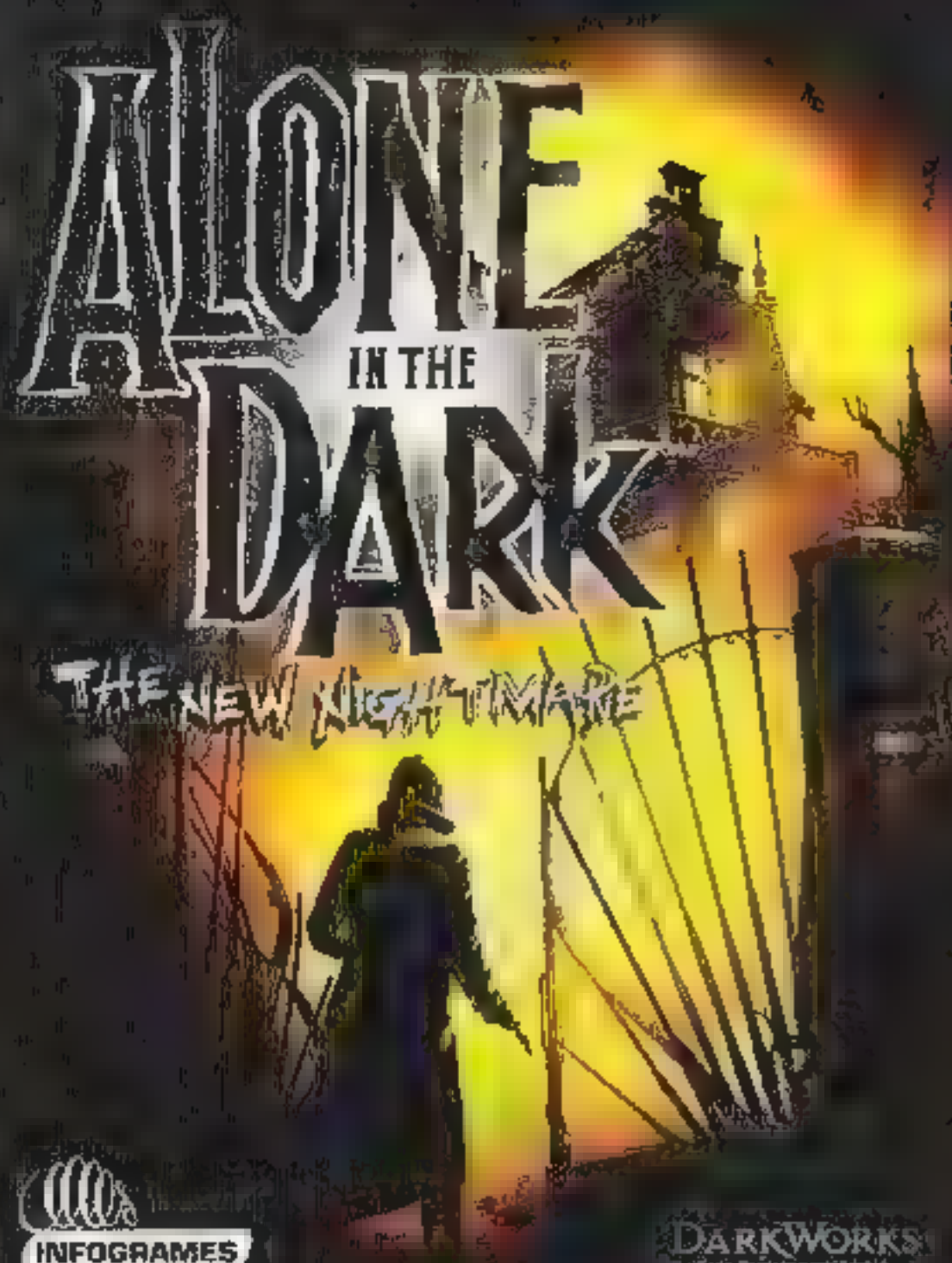
JUŻ W SPRZEDAŻY

www.interia.pl
INTERIA.PL
poleca

WKRÓTCE NIE BĘDZIESZ MOGŁ ZNIEŚĆ SAMOTNOŚCI, PRZEBYWAJĄC W AROKU

Dzięki rewelacyjnym wstawkom filmowym, mrożącemu krew w żyłach scenariuszowi oraz możliwości sterowania dwoma niezależnymi postaciami, spotkanie ze złem wciągnie Cię w zapierającą dech w piersiach przygodę.

Pamiętaj! Zło czeka na twój każdy nierozważny krok.
Czy przezwycięzysz swój strach?



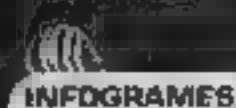
REKOMENDACJA



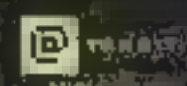
gra na dwóch płytach cd



DARKWORKS



FLUX



© 2001 INFOGRAMES. Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES.
Developed by DARKWORKS. Scenario and Script by SPIKE HOUSE.

Baldur's Gate II

Throne of Bhaal

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL to ostatnia część sagi o potomku Baala, zwińczająca wydarzenia wszystkich poprzednich opowieści. Szczerze mówiąc, łatwo było się domyślić, że producent BG II, firma BioWare, nie spocznie na laurach po odniesieniu tak ogromnego sukcesu i uraczy graczy kolejnym doskonałym RPG.

Czym jest THRONE OF BHAAL? To rozszerzenie drugiej części BALDUR'S GATE o podtytuł Cienie Amn – ósmy rozdział opowieści o dziecku Baala. Oznacza to, że bez BALDUR'S GATE II nie będziesz mógł ani zainstalować, ani uruchomić THRONE OF BHAAL. Oprócz zakończenia sagi czeka na ciebie jeszcze jedna miła niespodzianka, jaką są przepastne podziemia Watcher's Keep, strzegące ogromnych bogactw i mrocznej tajemnicy Helma.

Akcja THRONE OF BHAAL

W tym sezonie rozwiązał się worek z dodatkami do gier. Teraz w twoje ręce trafia kontynuacja kolejnego wielkiego przeboju

rozpoczyna się niedługo po pokonaniu Jana Irenicusa, który skradł większą część twojej mocy i duszy w BG II. W tym czasie potomkowie Baala rozplenili się po świecie. Większość z nich, będąc nieświadoma swojego dziedzictwa, nigdy nie zdołała opanować wewnętrznej chęci mordu i zniszczenia. Ci, którzy zrozumieli swoją prawdziwą naturę i zdołali przeżyć, schronili się w mieście Saradush.

Mieszkała tam również kobieta o imieniu Melisa, rzekoma przyjaciółka wszystkich potomków Baala. To właśnie jej obecność przyciągnęła większość z nich do miasta w poszukiwaniu jakiegoś lekarstwa na ich demoniczną skazę. Niestety, Yaga-Shura, ognisty gigant, również potomek Baala, postanowił wykorzystać ten fakt i zgładzić wszystkich mieszkańców Saradush.

Oczywiście, miasto jest chronione potężną starożytną magią, jednak agresor również dysponuje niemałą mocą. Tak w skrócie wygląda fabuła nowego dodatku do BG II w momencie, gdy wkraczasz do zabawy. Dziwnym trafem prosto ze swojego schronienia trafiasz bezpośrednio do oblężonego miasta – widocznie tak chciało twoje przeznaczenie.

W THRONE OF BHAAL będziesz mógł zbudować swoją drużynę z prawie wszystkich postaci występujących w BALDUR'S GATE II (oprócz Yoshimo). Zamiast niego pojawi się nowa postać, dobrze ci już znana – Sarevok. Tak, tak. Znienawidzony brat wraca zza grobu dzięki niewielkiej drobince twojej mocy. Jeśli tylko zechcesz, możesz przyłączyć go do drużyny, aczkolwiek jego chaotyczny i zły charakter dla wielu towarzyszy stanie się ogromną przeszkodą. Może jednak warto zaryzykować, bowiem Sarevok to z pewnością najlepszy wojownik w całej sadze Baala, jakiego będziesz miał okazję włączyć do drużyny.

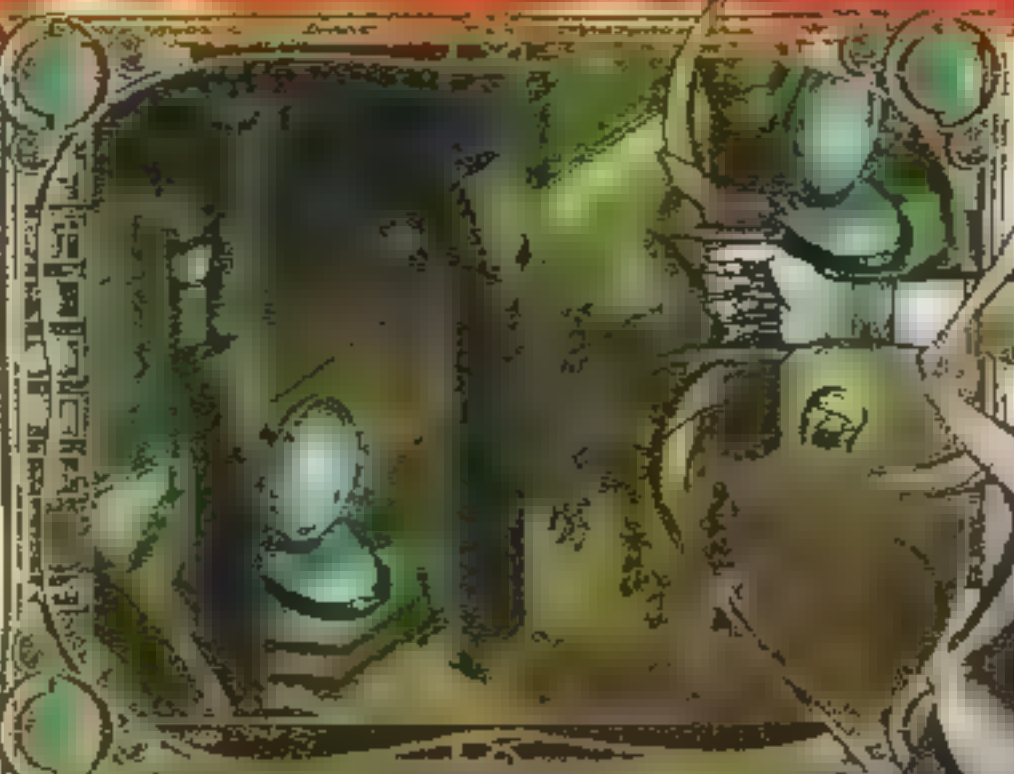
Podobno w THRONE OF BHAAL można grać około



Chyba cyrk zjechał do miasteczka. Widział kto bowiem takie sztuczki? A może to po prostu któreś z twoich ulubionych zaklęć, np. ogniste koło fortuny?



Kolejny etap zabawy i kolejne kłopoty. Ci panowie raczej nie chcą rozmawiać o pogodzie.



Gdy tylko uda ci się ich zmylić albo wyeliminować z gry, od razu pojawią się nowi chętni do walki.



Tajemnicze niebezpieczne istoty wyjdą ci na spotkanie. Lepiej bądź uzbrojony.

40-50 godzin. Bardzo trudno sprawdzić, czy to prawda. Szczególnie, jeśli weźmiesz pod uwagę 5 poziomów trudności gry. Na najłatwiejszym z nich wszystkie obrażenia zadawane przez wrogów są o połowę mniejsze, przy podnoszeniu poziomu postaci otrzymuje ona maksymalną ilość punktów życia, a magom zawsze udaje się zapamiętać wybrane zaklęcie. Już od 3 ustawienia zaczyna się jazda pod górkę – wszystkie zasady fabularnego AD & D są przestrzegane,

a monstra zadają normalną ilość obrażeń. Autorzy nie zapomnieli również o szaleńcach, którym sprawia przyjemność siedzenie kilka godzin przed kompu-

terem i opracowywanie dokładnego planu bitwy. Dla nich wprowadzili poziom trudności Insane (czyli szalony). Przydaje się on, kiedy przechodzisz grę po raz n-ty, rozszyfrowałeś już wszystkie łamigłówki i praktycznie tylko walka sprawia ci frajdę.

Importowanie postaci to praktycznie nieodłączna opcja wszystkich części BALDUR'S GATE. Pomysł ten zaczerpnięto z fabularnego RPG, gdzie gracz tak bardzo potrafi się przywiązać do swojego pupila, że nie chce grać żadnym innym bohaterem. Saga Baala, włączając w to THRONE OF BHAAL, wykorzystuje więc ten pomysł. Oczywiście importowana postać najczęściej jest o wiele potężniejsza niż nowo stworzona i, co ciekawe, zachowuje cały swój ekwipunek. Prowadzi to do dziwnych sytuacji, kiedy to „arcypotężny” przeciwnik okazuje się banalnym potworkiem. Na szczęście w THRONE OF BHAAL takich sytuacji nie znajdziesz zbyt wiele – gra okazuje się wymagająca.

Autorzy, żeby skłonić graczy do ponownego przejścia BALDUR'S GATE II wraz z ToB, dodali nową klasę postaci – Dzikiego Maga. Profesja charakteryzuje się wrodzonym chaosem. Trik polega na tym, że przy każdym rzuceniu zaklęcia istnieje 5% szansy, że stanie się coś nieprzewidywalnego. Oczywiście, wielką niewiadomą pozostaje, czy losowe wydarzenie będzie pomocne, czy też szkodliwe.

THRONE OF BHAAL to, oprócz dalszej części fabuły, nowe monstra i prze-

ciwnicy do pokonania. Z pomniejszych potworów należy wymienić: Fire Troll – można go uśmiercić tylko za pomocą kwasu bądź zimna; Magic Golem – całkowicie odporny na działanie magii i magicznego oręza; Burning Man – ognista postać sięga przerażenia wśród przeciwników. Obok często występujących potworów znajdują się również bardzo

Trzeba przyznać, że grafika stoi rzeczywiście na wysokim poziomie, a postaci kobiece zachwycają urodą i walecznością.



Ogniste kule na pewno zagrodzą ci drogę pod murami Saradush. Będziesz musiał się bardzo starać, aby sforsować bramę wjazdową do miasta.





Również w dodatku do słynnej serii będziesz mógł wykazać się magicznymi umiejętnościami. Zwłaszcza jako Dziką Mag

oryginalne egzemplarze. Choćby smoki! W większość graczy narzekała, że w BG II te stwory były zbyt słabe. Autorzy nie popełnili takiego błędu dwa razy. W THRONE OF BHAAL smok jest niczym chodząca forteca, uosobienie pradawnej magii i wielotysięcznego doświadczenia w walce – uśmiercenie go wymaga śmiertelnie dobrze zgranej drużyny oraz sporej dozy szczęścia. Oprócz smoków natkniesz się również na Demi-Licze, które – nie dość, że są praktycznie odporne na wszelką broń – to walczą przy pomocy okropnego zaklęcia Uwięzienie. Wystarczy, że zostaniesz celem tego czaru i... przegrasz. Nie masz szans na jakąkolwiek obronę. Jedyną skuteczną metodą jest: „Kupaj panowie, kupaj!” Dobrze, że chociaż nagroda za uбиение tych potworów jest sowa-

ta i zachęca do wysiłku. Ograniczenie możliwości do osiągnięcia poziomów doświadczenia było dla wielu graczy prawdziwą złą. Niestety, twórcy THRONE OF BHAAL w obawie przed postaciami-bogami tylko podnieśli próg maksymalnego doświadczenia. Limit został ustanowiony na, bagatela, 8 000 000 punktów, co jest odpowiednikiem 40 poziomu. Dopiero teraz będziesz mógł skosztować prawdziwej magii, szczególnie przywoływania demonów. Zapewne już niebawem w Internecie uką- się specjalne łaski, napisane przez graczy, które usuwają niechciany limit.

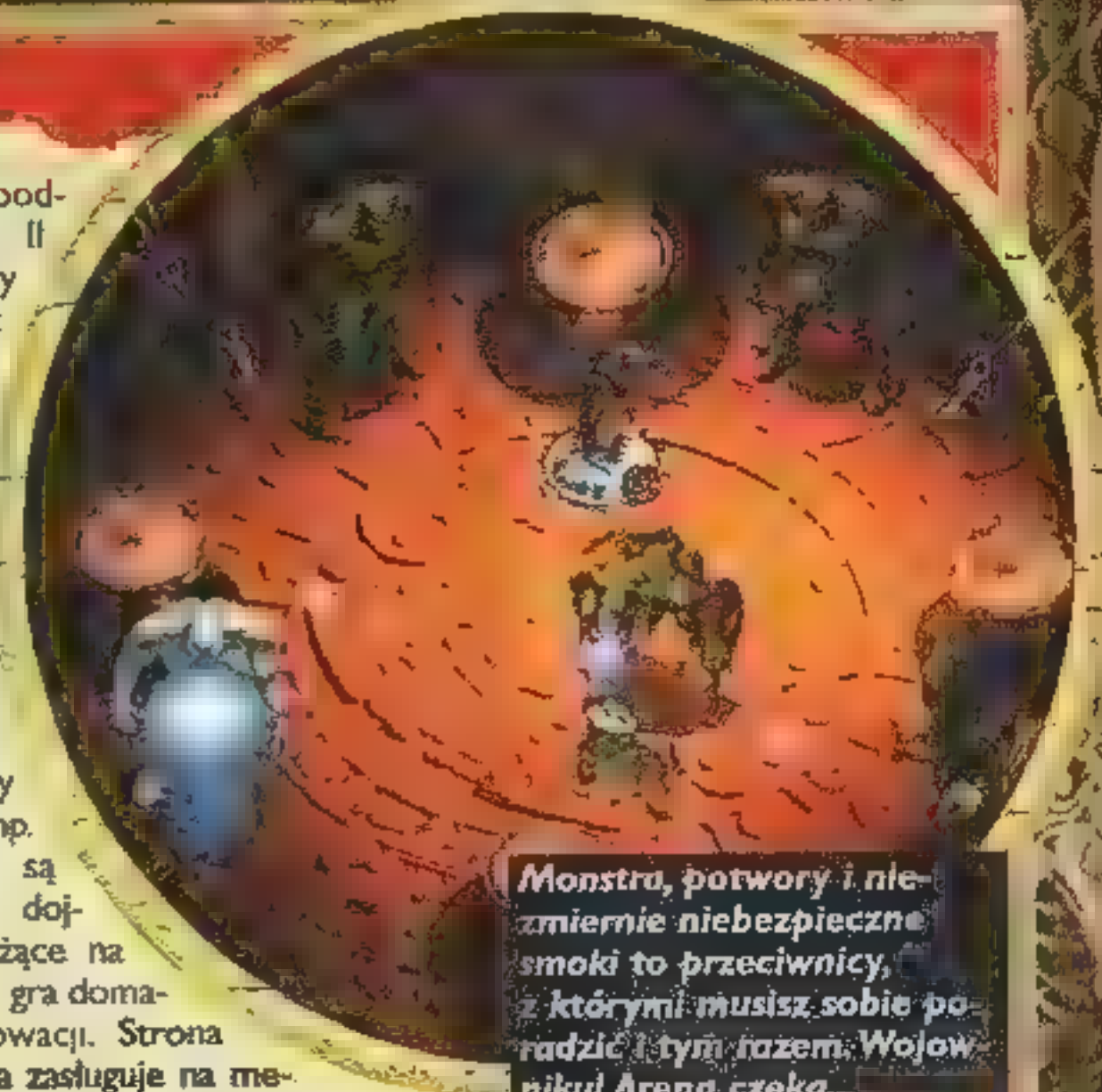
Na koniec warto wspomnieć o zmianach czysto technicznych. BALDUR'S GATE II THRONE OF BHAAL to ostatnia gra zrealizowana na wysłużonym, acz wciąż wystarczającym, programie graficznym. Jak wiadomo, nadchodzący NEVERWINTER NIGHTS będzie wyglądał całkiem inaczej od sagi

Baala. Zresztą już podczas produkcji BG II zastanawiano się, czy wytrzyma on coraz większą presję konkurencji i rosnące wymagania graczy, ponieważ cała saga Baala została zoptymalizowana w rozdzielczości 640 x 480 oraz 800 x 600.

Dzisiaj standardem jest 1024x768, a przy takich ustawieniach np. wszystkie postaci są zbyt małe i trudno dojrzeć przedmioty leżące na

ziemi po prostu gra domaga się renowacji. Strona dźwiękowa zasługuje na medal, jej podniosłe rytmy rewelacyjnie oddają klimat morderczych bitew. Syk wyładowań magicznych i zaklęcia wykrzykiwane w rozpacz to chleb powszedni dla miłośników serii. Menu pozostało bez zmian, jednak nie stanowi to wady produktu. Już niedługo (test w następnym numerze CLICK!) dowiesz się także, jak poradził sobie ze spolszczeniem gry polski dystrybutor.

THRONE OF BHAAL to rewelacyjny dodatek, jeden z najlepszych, jakie kiedykolwiek pojawiły się na rynku. Jeśli podobał ci się BALDUR'S GATE II: CIEŃ ANIM, to powinneś zagrać w jego najnowszą kontynuację. Takie gry nie zdarzają się przecie zbyt często, niekiedy trzeba na nie czekać nawet latami. Dlatego, jeżeli jesteś fanem serii i miłośnikiem RPG, skorzystaj z okazji, którą podsuwają ci twórcy z firmy BioWare. Zainstaluj dodatek do BG II i rozpraw się z Przeznaczeniem.



Monstra, potwory i niezmiennie niebezpieczne smoki to przeciwnicy, z którymi musisz sobie poradzić i tym razem. Wojownik! Arena czeka...



Baldur's Gate: Throne...

Rosowa. Wspaniale RPG

79,90 zł BioWare / CD Projekt | 1-6 graczy

Min: Pentium 233 32 MB RAM

Zal: Pentium II 400 64 MB RAM Akcelerator

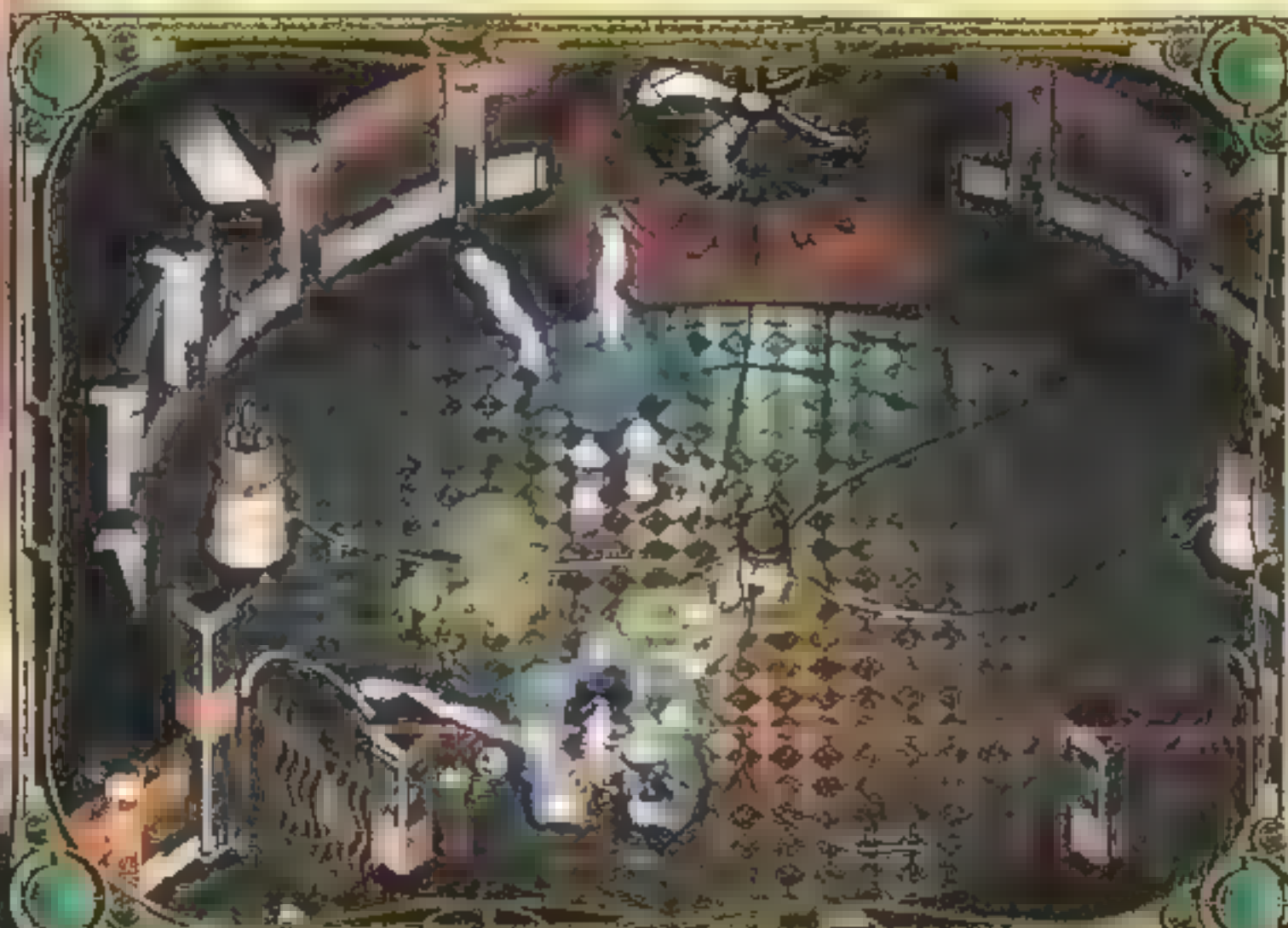
Grafika Dźwięk Fabryka

Wiele godzin świetnej zabawy, dużo interesujących ramgłówek

Gra zoptymalizowana do niskich rozdzielczości co utrudnia widzenie szczegółów

Nieodzwonnie polycja dla wszystkich fanów gatunku RPG. Pamiętaj, że jest to tylko dodatek. Ale za to jak!

5



W THRONE OF BHAAL będziesz przemierzał nie tylko piękne, brzydy geograficzne, ale i takie „nowoczesne” komnaty

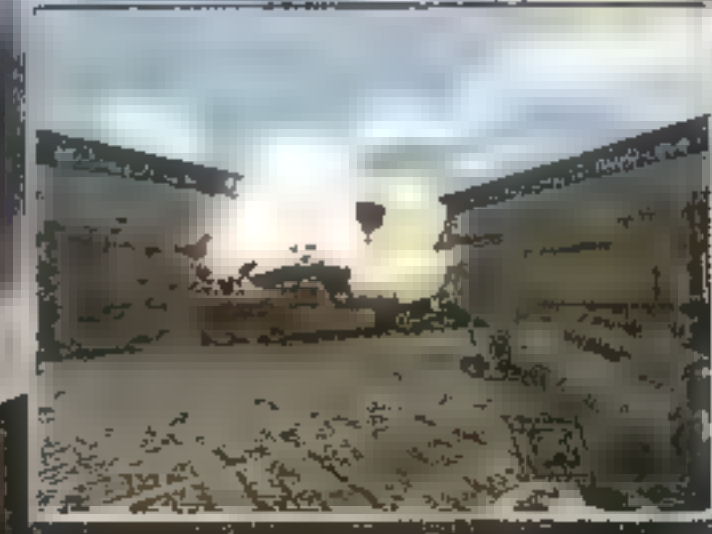
JUŻ W SPRZEDAŻY

HALF-LIFE

BLUE SHIFT

złoty model, oryginalny i samodzielny
epizod ze świata Half-Life

www.interia.pl poleca
INTERIA.PL



99
przygotowana cena

INTERIA

WATK

HALF

złoty model i wygląd postaci
produktach sagi Half-Life

patroni.pl
@ youtub

MIG

www.mig.pl
(033) 611 82 29

STUNT GP

WERSJA
POLSKA

Ta gra to prawdziwa gratka dla miłośników wyścigówek. Dostarczy dużo emocji i dobrej zabawy w zwariowanych samochodzikach

G rę STUNT GP pierwszy raz pokazano na zeszłorocznych targach E3. Zrobiła spore wrażenie. Przez kolejny rok producent, Team 17, co jakiś czas chwalił się nowym obrazkiem zapowiadającym ten tytuł, aż w końcu w sieci pojawiła się szokująca informacja... STUNT GP nie ujrzy światła dziennego dopóty, dopóki nie znajdzie nowego dystrybutora. Firma Infogrames bowiem niespodziewanie zrezygnowała z tej roli. Całe szczęście, że na wydanie tej gry zdecydował się w końcu Eon Digital Entertainment.

STUNT GP w głównym menu oferuje cztery różnorodne tryby gry, takie jak arcade, wyścig, próba czasowa i mistrzostwa. Dodatkowo w grze znajdziesz 16 pojazdów, które zostały podzielone na trzy zasadnicze grupy: Demony Szybkości, Pionierzy Przemocy oraz Dzikie Resory. Samochodzik różni się od siebie nie tylko wyglądem, ale także prędkością maksymalną, przyczepnością oraz stopniem możliwości wykonania ewolucji. STUNT GP jest grą zręcznościową, w której nie liczy się realizm jazdy. Autka bardzo dobrze trzymają się nawierzchni

I jakkolwiek poślizg czy wypadnięcie z trasy graniczy z cudem. Samochodom można też robić mały tuning (czyli podrasowanie) poprzez dodanie nowych opon, baterii, nadwozia, tarcz hamulcowych, a nawet silniczka. Wszystkie te kombinacje pomogą ci wycisnąć z auta maksimum mocy i prędkości. Dodatkowo samochody potrafią wykonywać najprzeróżniejsze karkołomne sztuczki: salta, beczki, śruby czy świece, za które dostajesz punkty lub pieniądze. Inteligencja przeciwników stoi na wysokim poziomie i dlatego na początku będziesz miał trudności np. z wyprzedzeniem choćby jednego z nich. Trasy

w STUNT GP, których w sumie opracowano 24, okazują się niewątpliwie największą atrakcją gry i robią naprawdę niesamowite wrażenie dzięki bogactwu kolorów i szczegółów. Tory różnią się od siebie m.in. długością, stopniem trudności i liczbą niespodzianek utrudniających ci jazdę (rampy, wysoki, tunele, pętle). Przyjdzie ci się ścigać m.in. na parkingu, na plaży, w ogrodzie oraz w wesołym miasteczku. Każda lokacja ma swój specyficzny klimat, dzięki czemu jazda staje się jesz-

cze przyjemniejsza i bardziej wciągająca. Obok zaś znajdują się specjalne boksy, w których będziesz mógł podładować baterie w aucie oraz korzystać z dobrodziejstwa turbodopalacza (pozwoli on twojemu autku osiągnąć naprawdę kosmiczne prędkości).

Dużą zaletę gry stanowi fakt, że STUNT GP, mimo bardzo szczegółowej i rozbudowanej grafiki, działa raczej płynnie nawet na słabszych komputerach. Grę można odpalić w sześciu dostępnych rozdziel-

czościach, zaczynając od najmniejszej, jaką jest 512 x 384, a kończąc na najwyższej 1600 x 1200. Dźwięk też zasługuje na pochwałę. Silniki aut wydają z siebie odmienne „warkoty”, czasem słychać nawet odgłosy przyrody lub, dla odmiany, rytmiczne kawałki techno i rocka, co wpływa na wzrost poziomu adrenaliny u gracza.

Wadą STUNT GP, która psuje zabawę, jest natomiast opcja automatycznego hamowania w chwili zbyt szybkiego wchodzenia w zakręt. Niestety, nie można jej w żaden sposób wyłączyć. Polskiemu dystrybutorowi STUNT

Do twojej dyspozycji oddano aż 24 trasy. Możesz ścigać się np. na placu zabaw dla dzieci

kto to zrobił

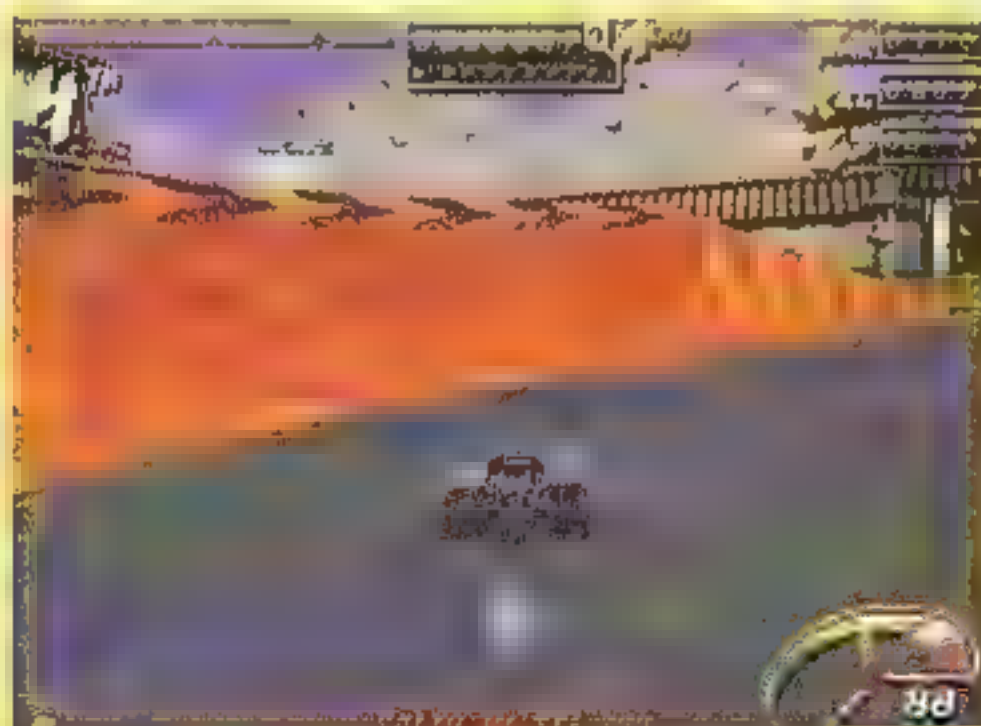
TEAM 17

Firma zaczynała swoją działalność w 1990 roku jako producent gier na komputer Amiga. Dziś jest jednym z bardziej znanych przedsiębiorstw obsługujących PC. Ma na swoim koncie m.in. grę akcji PHOENIX, przygodówkę NIGHTLONG oraz słynną serię o przygodach Robaków, czyli WORMS.



Szybka jazda dostarczy sporo emocji. Szkoda, że będziesz musiał zwalniać na zakrętach

GP, firmie LEM, udało się sprostać wyzwaniu, jakim było spolszczenie gry. STUNT GP to produkt godny polecenia zarówno starszym, jak i młodszym posiadaczom PC. Dużo zabawy, niezwykle efektowna grafika, naprawdę dobre spolszczenie, a zarazem bardzo przystępna cena stanowią niewątpliwie atuty tego tytułu. Doceniają je wszyscy ci, którzy kochają przygodę, szybką jazdę samochodem, wyścigi po nietypowych trasach i towarzyszące temu emocje...



Trasy ozdobiono wyszukаныmi malunkami i jaskrawymi pasami. Taka teraz podobno moda



PC | PSX | N64 | ID | PL

Stunt GP

Wyścigi, Klasy Ciesza

49 zł | Team 17 / LEM | 1 gracz

Min: Pentium II 233, 32 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Bardzo dobra grafika, zachwycające samochodzik i wspaniały klimat gry

Brak opcji multiplayer, wysoka inteligencja przeciwników bardzo utrudnia zabawę

Ta gra to naprawdę wspaniała zabawa, która wciąga na długie godziny. Wozami jeździ się super, grafika zachwyca. Nie będziesz się nudził

WERSJA POLSKA

Spolszczenie stało na wysokim poziomie, nie ma błędów ani literówek. Dystrybutor sprostał zadaniu

KARTA DŹWIĘKOWA

W KAWAŁKACH

To właśnie dzięki tej niepozornie wyglądającej płytce możesz słyszeć odgłosy z gier i rozkoszować się muzyką w standardzie MP3

Wejścia wewnętrzne

- To właśnie do nich podłącza się wyjście Audio z CD-ROM. Jeśli twoja karta jest wyposażona w drugie gniazdo (oznaczone np. AUX), to będziesz mógł podłączyć dodatkowe źródło dźwięku, np. napęd DVD lub CD-RW.
- Jeśli twój napęd i karta dźwiękowa posiadają złącza umożliwiające cyfrowe przekazywanie sygnału (oznacza się je CD Digital In lub CD SPDIF), to wykorzystaj je – w ten sposób otrzymasz lepszą jakość dźwięku.

- Dodatkowo karta muzyczna może posiadać złącze TAD. Służy ono do podłączenia modemu. W ten sposób będziesz mógł dzwonić poprzez komputer bądź wykorzystać go jako aparat głośno mówiący.

Złącze rozszerzeń

- Wewnętrzne, wielobolcowe złącze może mieć różne zastosowania w zależności od typu karty. W prostych modelach pozwala rozbudować ją o dodatkowe możliwości, np. poprzez dodanie złącz cyfrowych. Część producentów oferuje także dodatkowy panel przedni, który umieszcza się w miejscu napędu 5.25 cala. Można na nim znaleźć potencjometry regulujące podstawowe parametry pracy karty, takie jak głośność czy tony, lub kompletny zestaw dodatkowych złącz we wszystkich możliwych standardach.

Chipset

- O możliwościach karty decyduje przede wszystkim rodzaj zainstalowanego układu. Zależnie do typu może on np. obsługiwać dźwięk 3D lub kilka kanałów dźwięku (np. w systemie 5.1, czyli pięć głośników + subwoofer). Układ może też posiadać funkcję dekodowania dźwięku w którymś z popularnych systemów (np. Dolby Digital), na co powinni szczególnie zwrócić uwagę fani DVD.

Szyna PCI

- Wszystkie nowe karty komunikują się z komputerem przy pomocy złącza PCI. Czasami na rynku można jeszcze znaleźć stare karty pracujące na złączu ISA. Nie warto inwestować w ich zakup, stara technologia, w której je wykonano, odchodzi już w zapomnienie. Poza tym spora część nowych płyt głównych po prostu nie ma gniazd w tym standardzie.

- Jeśli po instalacji karty słyszysz jakieś szumy w odtwarzanym dźwięku, możliwe, że winne są zakłócenia generowane przez inną kartę umieszczoną w sąsiednim porcie. Przesunięcie karty dźwiękowej do innego slotu powinno rozwiązać problem.

Gniazdo Joystick/MIDI

- Szerokie gniazdo umieszczone z tyłu karty muzycznej umożliwia podłączenie joysticka. Ma ono także drugą funkcję. Jeśli zamierzasz wykorzystywać komputer do tworzenia muzyki, to przy jego pomocy podłączysz zewnętrzny syntezator bądź specjalne klawisze.

Wyjścia zewnętrzne

Wyjścia cyfrowe (SPDIF)

Umożliwia podłączenie wysokiej jakości głośników, np. do obsługi kina domowego.

Line In

Wejście analogowe. Przy jego pomocy podłączysz do komputera magnetofon kasetowy bądź inne źródło dźwięku (np. magnetowid).

Mikrofon (Mic)

Pozwoli ci na nagrywanie własnych odgłosów, np. w celu dodania ich do piosenki lub ubarwienia systemu.

Front Out (Line Out)

To po prostu analogowe wyjście karty – do niego podłączysz główne (przednie) głośniki.

Rear Out

Tutaj możesz podłączyć dodatkowy zestaw głośników (tylnych). Dzięki nim będziesz mógł cieszyć się prawdziwym dźwiękiem przestrzennym. Producenci oferują także specjalne zestawy złożone z 5 głośników.

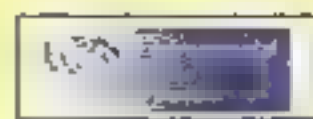
Standardy dźwięku 3D

A3D



Technika generowania dźwięku przestrzennego opracowana przez firmę Aureal. Korzysta ze stworzonej na potrzeby NASA profesjonalnej technologii dźwięku 3D – HRTE. Oferuje najbardziej zaawansowane efekty, ale na razie nie jest bardzo popularna. Obsługują ją karty z procesorem Vortex 1 i Vortex 2.

EAX



Standard opracowany przez firmę Creative Labs – producenta serii kart Sound Blaster. Obsługuje go zdecydowanie największa liczba urządzeń i, co najważniejsze, gier. EAX jest wykorzystywany także poza rynkiem komputerów. Jego obsługę zastosowano do przenośnych odtwarzaczy MP3 produkowanych przez firmę Creative.

DirectSound 3D



Microsoft atakuje na wszystkich możliwych frontach. System obsługi dźwięku 3D jest standardowym elementem pakietu DirectX, więc – chcąc nie chcąc – posiada go każdy użytkownik Okienek. Dlatego, podobnie jak w przypadku obsługi trójwymiarowej grafiki, Direct Sound uznany został za powszechnie obowiązujący.

Komputery stają się coraz bardziej uniwersalne. Dysponując zwykłym PC, możesz urządzić sobie w domu prywatne centrum dźwiękowe

RRRO!

Domowe centrum dźwiękowe

Bogata kolekcja dźwięków nagranych na różnych nośnikach może stanowić pewien problem. Wykorzystując komputer i kilka prostych programów, będziesz mógł ją uporządkować, zgrywać wszystkie przeboje na twardy dysk, np. w formacie MP3, a potem słuchać ich do woli

Sprzęt...

Przede wszystkim potrzebny będzie ci komputer. Z nagrywaniem i odtwarzaniem plików dźwiękowych poradzi sobie nawet stosunkowo słaba maszyna, ale, oczywiście, im szybszy pro-

cesor, tym czas kodowania plików będzie krótszy. Następnie powinieneś wyposażyć go w kartę dźwiękową. Tutaj do wyboru otrzymasz droższe (i lepsze) konstrukcje znanych firm (np. doskonały Sound Blaster Live! Creative) oraz znacznie tańsze modele mniej popularnych producentów. Wybór należy do ciebie – ceny kart wahają się w granicach 60-900 zł. Wszystko zależy od twoich potrzeb i możliwości finansowych. Dobrze by jednak było, gdyby kupowana karta obsługiwała dźwięk 3D i posiadała wyjścia dla 4 głośników. Dzięki temu odtwarzana muzyka będzie znacznie bardziej efektowna. Najkorzystniejszym rozwiązaniem okazuje się zakup najtańszego Sound Blastera Live za około 250 zł. Kolejny niezbędny element stanowi zestaw głośników. To wydatek od około 50 zł za proste, jednodrożne głośniki do kilku czy kilkunastu tysięcy za zestaw dźwiękowy dla specjalistów w dziedzinie audio. Także tutaj najlepiej sprawdzi się stosunkowo prosty zestaw złożony z 4 głośników i subwoofera za około 300-500 zł. Zwolennicy DVD mogą zainwestować w zestaw zawierający



WinAmp to jeden z najpopularniejszych i najbardziej rozbudowanych programów odtwarzających pliki muzyczne zapisane w różnych standardach

kartę i 6 głośników (w systemie 5.1). Jeśli zamierzasz przegrywać dźwięk z kaset lub płyt analogowych, konieczne będą także odpowiednie kable. Ich cena nie powinna przekroczyć kilkudziesięciu złotych.

...i programy

Po sporych wydatkach związanych ze sprzętem możesz odetchnąć, większość dobrych programów dostępna jest za darmo. Praktycznie wszyscy producenci dokładają do kart dźwiękowych proste

programy umożliwiające odtwarzanie plików dźwiękowych czy płyt CD. Zazwyczaj w zestawie znajdziesz także prosty edytor audio, który przyda ci się przy nagrywaniu dźwięków. Do tworzenia MP3 możesz skorzystać z któregoś z tzw. darmowych ripperów, a do odtwarzania najlepiej nadaje się popularny WinAmp. Oczywiście

AR

fani Microsoftu mogą korzystać z Windows Media Player i konwertować muzykę do równie dobrego standardu WMA.

MP3

Pliki MP3 to najpopularniejszy format komputerowej muzyki. Kolekcję ulubionych przebojów można zbierać w różny sposób. Jednym z najprostszych jest po prostu zgranie ich ze zwyczajnych płyt kompaktowych. W ten sposób będziesz mógł umieścić na twardym dysku ulubione kawałki z całej swojej kolekcji i słuchać ich np. podczas pracy z edytorem tekstu. Do tworzenia plików MP3 konieczne okazuje się też dodatkowe oprogramowanie. Na rynku istnieje bardzo wiele programów służących do tego celu. Część z nich wymaga, aby pliki najpierw przegrać do formatu WAV,

Robimy własne MP3

» Muzyka z CD

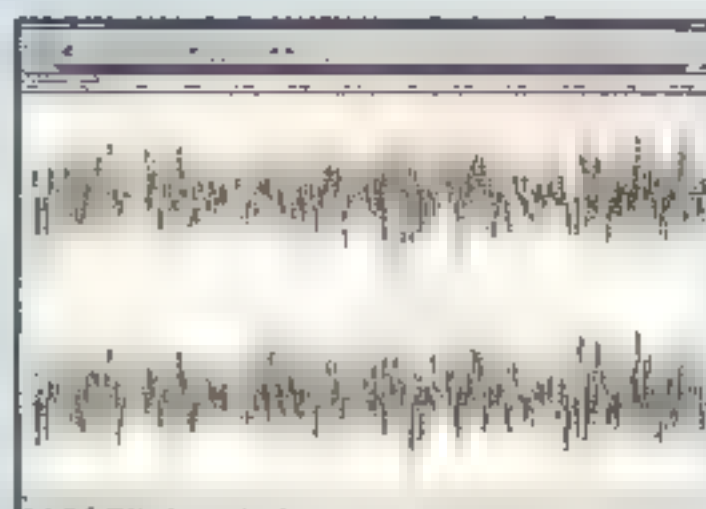
Po włożeniu płyty CD do czytnika uruchom Cdx. W głównym oknie ukazuje się lista dostępnych utworów. Nad nią znajdują się okienka umożliwiające wpisanie wykonawcy i nazwy płyty. To dość ważne – program umieści pliki w katalogu o nazwie wykonawcy, w podkatalogu z tytułem płyty. Pozwala to na utrzymanie porządku nawet w naprawdę ogromnej kolekcji plików. Jeśli będziesz chciał nazwać poszczególne utwory, możesz zrobić to tak samo, jak z normalnymi plikami (zaznaczając i wciskając F2 lub z menu)

Jeśli nie chcesz ręcznie wprowadzać tytułów, możesz skorzystać z internetowej bazy danych CDDb – wszystkie pola uzupełnią się automatycznie. Wpisane tytuły zostaną zachowane w pliku jako info w systemie ID3v1, dzięki czemu odtwarzacz będzie mógł wyświetlić je podczas odtwarzania. Kiedy wprowadzisz nazwy utworów, pozostanie jedynie zaznaczyć interesujące cię pliki. Aby wskazać kilka różnych ścieżek, podczas zaznaczania trzymaj wciśnięty lewy przycisk Alt. Teraz naciśnij ikonkę ze strzałką i napisem MPEG. Po dłuższej przerwie, zależnej od liczby utworów, będziesz mógł korzystać z nowych plików. Standardowo program umieszcza je we własnym katalogu, w podkatalogu Output Files.

» Inne nagrania...

Najlepszą jakość ostatecznych plików dźwiękowych osiągniesz, kopiując je z płyty CD. Jednak bardzo często starsze nagrania dostępne są tylko i wyłącznie na płytach analogowych bądź kasetach magnetofonowych

Oczywiście istnieje metoda przeniesienia ich do cyfrowej postaci. Wystarczy, że nagraż je i zapiszesz w formacie WAV. Konieczny jest do tego dowolny edytor audio lub programy specjalnie przewidziane do zgrywania dźwięku (np. Sound Stream). Pozwalają one na odszumienie dźwięku, oferują także wiele funkcji automatyzujących nagrywanie, np. poprzez samoczynne robienie przerw pomiędzy utworami. Do



Dźwięku stereo „wygląda” mało atrakcyjnie, ale za to jak brzmi!

zgrania utworów np. z magnetofonu potrzebny ci będzie dodatkowy kabel. Jedną z jego końcówek podłączysz do wyjścia magnetofonu, drugą do złącza Line In na karcie muzycznej. Od tego momentu odgłosy z magnetofonu powinny być słyszane przez głośniki komputera. Włącz piosenkę, którą chcesz nagrać, i wciśnij Record w edytorze audio. Po zakończeniu zapisz plik w standardzie WAV

Kolejnym krokiem będzie kompresja do formatu MP3. Uruchom Cdx i wybierz ikonkę WAV->MPEG. W otwartym okienku wybierz nagrany przez siebie plik i wciśnij Otwórz. Po chwili otrzymasz kolejny plik o takiej samej nazwie, tym razem w formacie MP3. W identyczny sposób możesz także zgrywać muzykę z gramofonu czy telewizji (również poprzez tuner TV).

inne zapisują je od razu w pliku MP3. Do tworzenia plików multimedialnych możesz wykorzystywać komercyjne oprogramowanie, jednak istnieje także wiele doskonałych darmowych programów. Jednym z nich jest Cdx, dostępny na stronie www.cdex.n3.net. Jego podstawowe zalety to nieduży rozmiar (nie wiele ponad 1,5 MB po rozpakowaniu) i prosta obsługa.

Tworzymy Playlistę

WinAmp umożliwia wygodne tworzenie i modyfikowanie nawet długich list odtwarzania. Po

uruchomieniu programu wciśnij przycisk PL, aby otworzyć okienko listy. Wciśnij List Opst i New List. Następnie Add Dir (aby dodać do listy cały katalog) lub Add File (by dodać pojedynczą piosenkę). Kiedy już dołączysz wszystkie piosenki, możesz dowolnie zmieniać ich kolejność, wciskając oraz przytrzymując lewy przycisk myszy na tytule i przesuwając go. Aby przemieścić kilka piosenek, zaznacz je po kolei, cały czas trzymając wciśnięty lewy klawisz Alt. Druga metoda dodawania plików do listy zdaje się równie prosta. Znajdź interesujący cię plik i kliknij na nim prawym przyciskiem myszy

Z menu wybierz Enqueue In Winamp. Wybrany plik zostanie dołączony do listy. Kiedy wykaz będzie już

gotowy, wciśnij List Opst i Save List. Od tego momentu dwukrotne kliknięcie na zapisanym pliku uruchomi ustawioną przez siebie listę piosenek.

Windows Media Audio

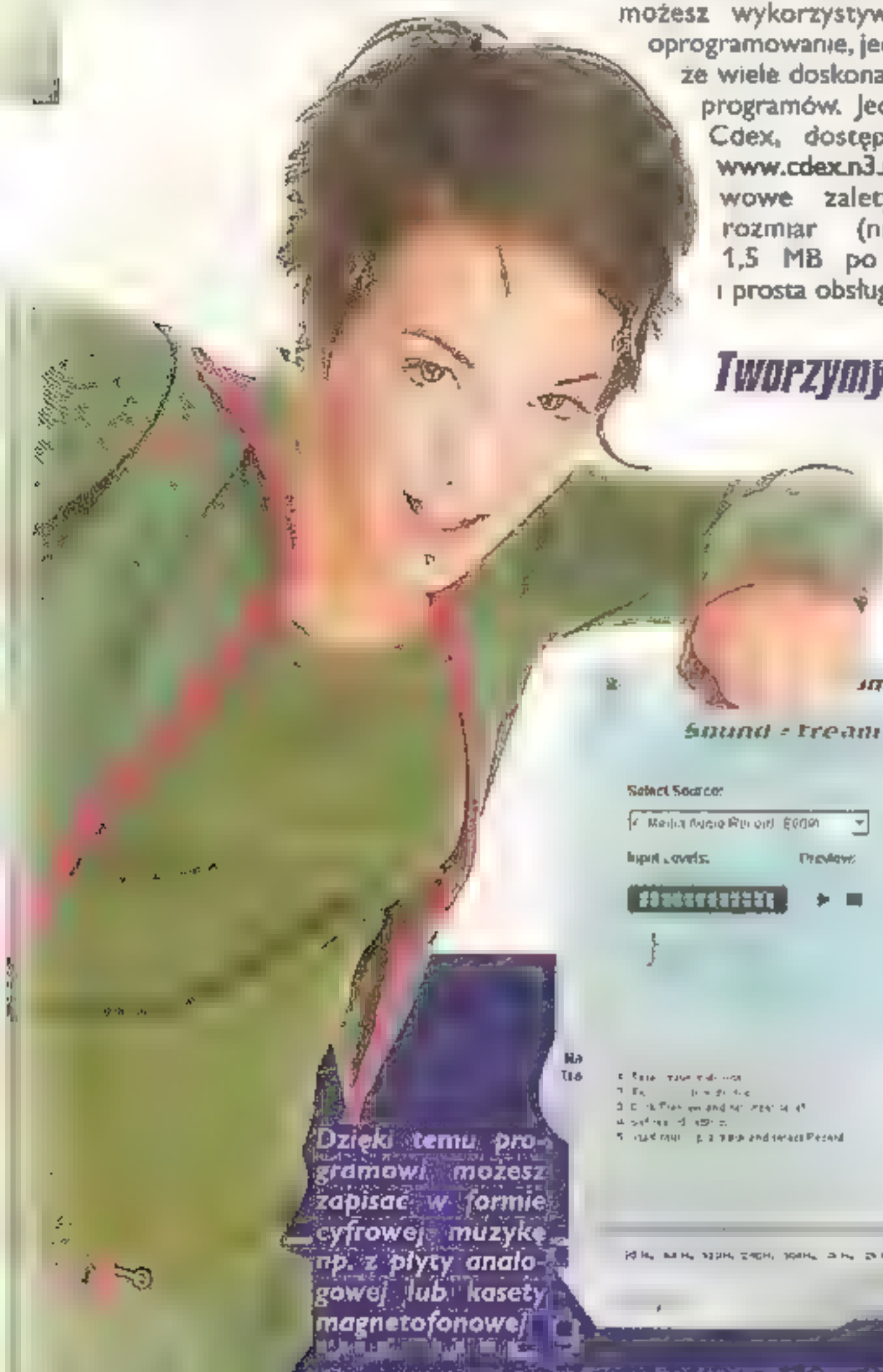
Wraz z odtwarzaczem multimedialnym Microsoft zaprezentował własny, konkurencyjny względem MP3, format dźwiękowy. Jego zaletą miała być lepsza jakość oraz mniejszy rozmiar uzyskiwanych plików. W praktyce wygląda to jednak trochę inaczej. Różnica pomiędzy tą samą piosenką (3,47 min) przekonwertowaną do standardu MP3 i WMA wynosi „aż” 35 KB na korzyść MP3! Inną ciekawostką stanowi długość pliku – w standardzie Microsoftu jest on dłuższy o całą sekundę. Różnice te jednak nie dyskwalifikują żadnego z tych programów. Z którego więc korzystać? To już zależy od twoich prywatnych preferencji, popularne odtwarzacze (takie jak np. WinAmp) doskonale radzą sobie z obydwoimi typami wspomnianych plików.

Tworzymy WMA

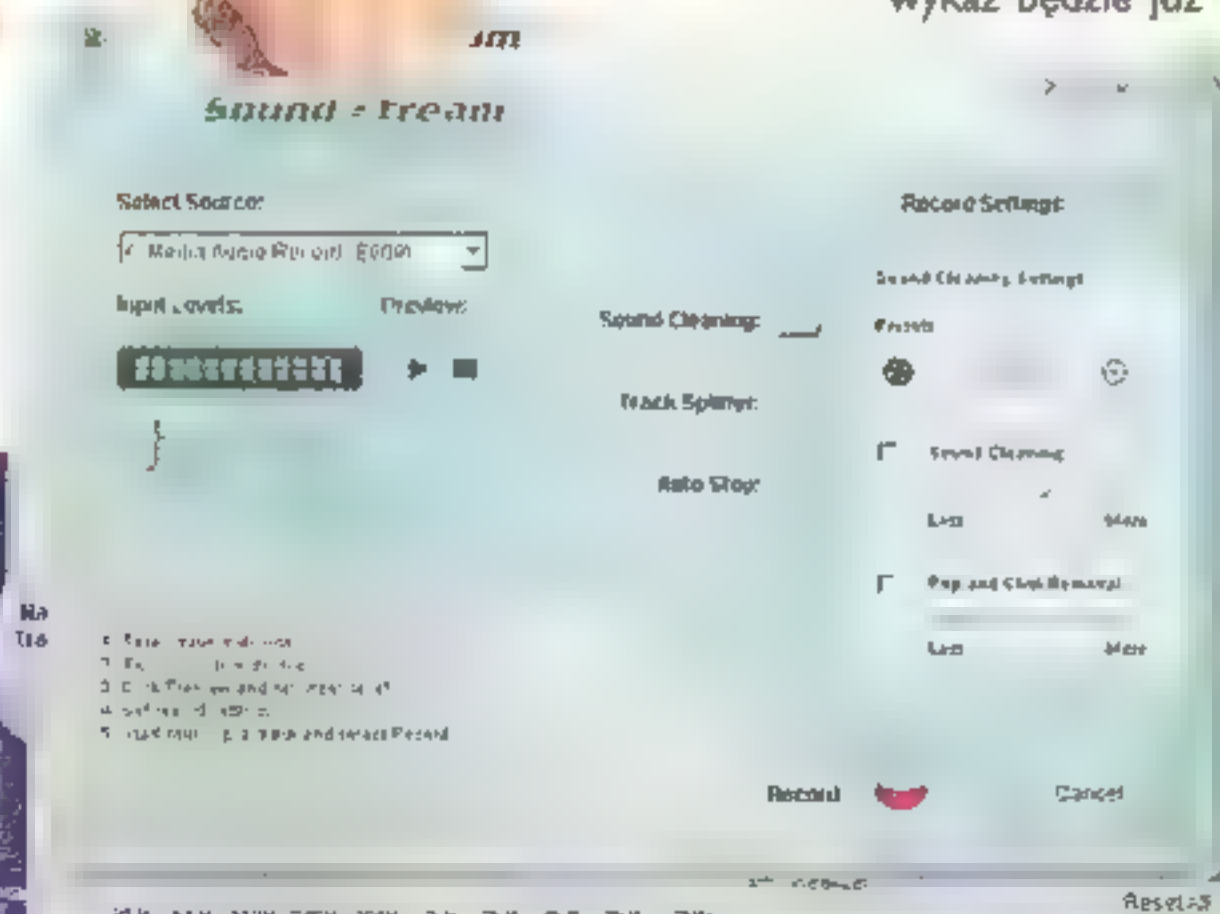
Jeśli posiadasz Windows Media Playera 7, możesz spokojnie zaangażować go do tworzenia plików w tym standardzie. Włóż płytę CD do czytnika i uruchom Odtwarzacz Multimedialny. Po lewej stronie wybierz zakładkę AudioCd.

Na ekranie ukazuje się lista piosenek dostępnych na płycie. Zaznacz w okienkach interesujące cię ścieżki, a następnie kliknij oznaczony na czerwono przycisk Kopiuj muzykę

To wszystko. Po dłuższej chwili wybrane przez siebie utwory znajdą się w katalogu Moje dokumenty/Moja muzyka.



Dzięki temu programowi możesz zapisać w formie cyfrowej muzykę np. z płyty analogowej lub kasety magnetofonowej



LIST
OPTS

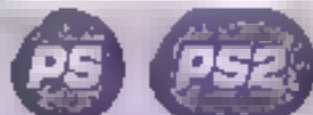
E3

Nowinki sprzęt

Na targach gier E3 w Los Angeles producenci sprzętu zaprezentowali swoje najnowsze produkty. Obok tych niezwykle funkcjonalnych można było podziwiać także prawdziwe cuda...



FreeStyler Biker



Wielbiciele gier, w których jeździ się na motocyklach lub rowerach, powinni zainteresować się kierownicą **FreeStyler Biker**. Do złudzenia przypomina ona tę prawdziwą, a dodatkowo, dzięki gumowym uchwytom, pomaga utrzymać się w „siodle” nawet na najbardziej wyboistej trasie.

Cena: ok. 400 zł

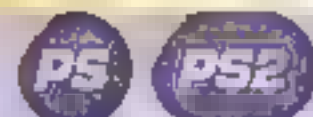
Producent: Thrustmaster/Guilemot

Premiera: wrzesień 2001

<http://www.thrustmaster.com>



Osobisty trener



Dzięki **GameRider** firmy CycleFX możesz czerpać jeszcze więcej przyjemności z trenowania ulubionej dyscypliny sportowej. Działa na razie z ponad 40 gramami na Playstation – im mocniej naciśniesz na pedały, tym szybciej jedzie twój samochód, rower lub motor.

Cena: ok. 250 zł

Producent: CycleFX

Premiera: jesień/zima 2001

www.cyclefx.com



Kierownica z FFB



GT Force zaprezentowało kierownicę na PS2 z ForceFeedback, wyglądającą jak ta od PC. W Japonii już stała się hitem sezonu.

Cena: ok. 400 zł

Producent: Logitech

Premiera:

równocześnie z grą GT3

www.logitech.com



Pełna precyzja



Już na Gwiazdkę planowana jest premiera najnowszych kontrolerów na PC i PS2 firmy Belkin. Szczególnie interesująco zapowiada się model **Nostromo n30** oraz **n50** na platformę PC.

Producent: Belkin

Premiera: jesień/zima 2001

www.belkin.com

lowe E3

Świetlny rekin

Dzięki zasilanemu bateriami SharkLight fani gier na GameBoy Advance będą mogli oddawać się swej ulubionej zabawie także w ciemnościach.

Cena: ok. 60 zł

Producent: InterAct of Europe

Premiera: lato 2001

www.interact-europe.com

NINTENDO

Magiczna skrzynka gier DVD

Niedługo Japończycy będą mogli cieszyć się z najnowszej konsoli Nintendo – GameCube. W listopadzie tego roku ekskluzywna wersja GameCube z wbudowanym DVD pojawi się na rynku za sprawą firm Nintendo i Panasonic.

Cena: ok. 1500 zł

Producent: Panasonic

Premiera w Japonii: listopad 2001

www.nintendo.com

Kontroler 3D



Dzięki P5 klawiatura i mysz stały się zbędne – z udziałem nowych zabawek możesz chwycić przedmioty w grach i prowadzić swoją postać za pomocą gestów. P5 współpracuje ze wszystkimi urządzeniami wyposażonymi w USB, jak PC, PS2 czy Xbox.

Cena: ok. 600 zł

Producent: Essential Reality

Premiera: jesień 2001

www.essentialreality.com

Nowinki PC

Nowinki

Zdalne sterowanie

Wavebird umożliwia grę na GameCube nawet bez kabla. Od konsoli można oddalić się aż o 10 metrów. Na konfe-

rencji prasowej Nintendo wynalazca Mario Shigeru Miyamoto testował ten właśnie przy pomocy Wavebird.

www.nintendo.com • 02 • cena nieznana

Do boju

Fighting Arena – firma Thrustmaster – czyli bójki na konsolę PS2 niezwykle realistycznym. Sensory odtwarzają dźwięk twoich rąk i nóg na ekranie. Do wskazywania kierunku służy mata.

thrustmaster.com • IV/01 • cena ok. 400 zł

Sluchawki USB na PS2

Każdą grę na PS2 uprzyjemni ci zestaw słuchawek USB (PS2/USB). Fm/ Sony Mikrofon umożliwia podawanie wyroczeń komend głosowych. W ten sposób gra do-
starcza jeszcze więcej frajdy.

www.scee.com • IV/01 • cena nieznana

Profesjonalista od wstrząsów

Już jesienią będzie można kupić R440 Force Feedback Wheel firmy Saitek. Uważa się za nowe uścisławienie pedałów i siła oraz przesunięcie pedałów. Gorzej, ponieważ nie można wy-
warować z nich mocnych wstrząsów, wypadnięcie z nasy.

www.saitek.com • II/01 • cena nieznana

Prowadzenie z głową

Dzięki Cymouse można dużo wygodniej kierować swoją postacią w grach 3D. Lekki ruch głowy w lewo i twój bohater podąża już w zadanym kierunku – dodatkowo uzyskujesz wolne ręce.

www.cymouse.com • II/01 • cena ok. 850 zł

Wszystko o Flashu

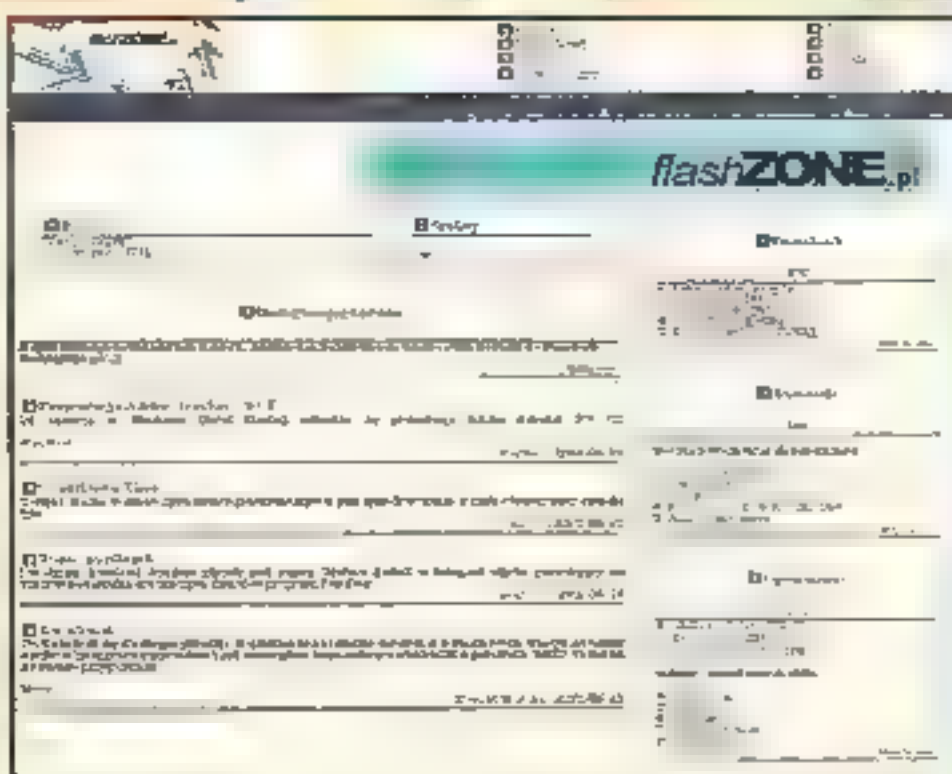


<http://www.flashzone.pl>

Internet rozwija się bardzo szybko, a najszybciej chyba światowa pajęczyna, czyli WWW. Kiedyś w przeglądarkach królował zwykły tekst, później wielkim przełomem okazało się wyświetlanie grafiki. Teraz każdy szanujący się webmaster projektuje swoje witryny w technologii Flash. Takie strony potrafią tańczyć, śpiewać, latać, gw. zdać i robić inne zupełnie niespotykane dotąd rzeczy.

Ale co to właściwie jest ten Flash? Jeśli nie masz zielonego pojęcia, to zajrzyj koniecznie na stronę www.flashzone.pl, a tam już dowiesz się wszystkiego. Witryna zainteresuje również „starych wyjadaczy”, którzy widzieli już niejedną flashową prezentację.

Serwis Flashzone jest bardzo obszerny. Znajdziesz tu m.in. sporo wartościowych programów do ściągnięcia (dział Download), listę najlepszych stron (dział Top Flash), Forum, Linki do ciekawych witryn oraz wiele innych. Odwiedź tę stronę, a na pewno się nie zawiedziesz.



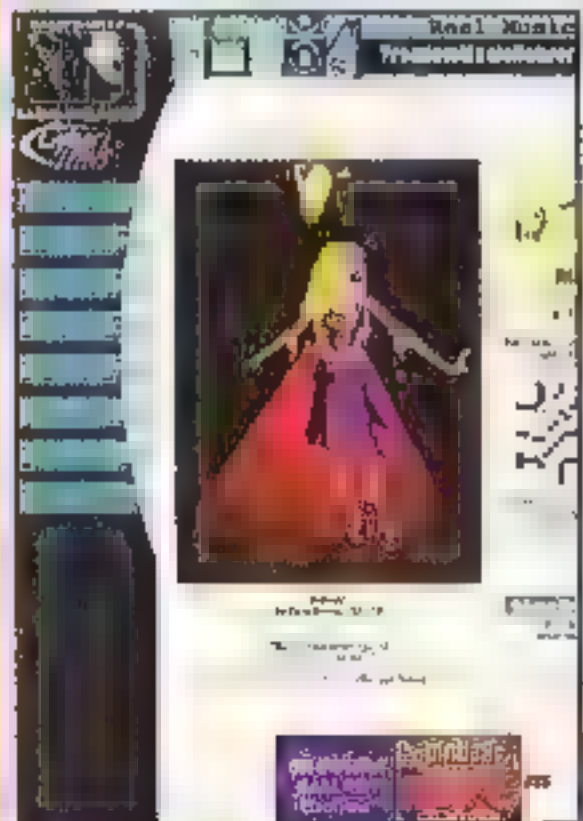
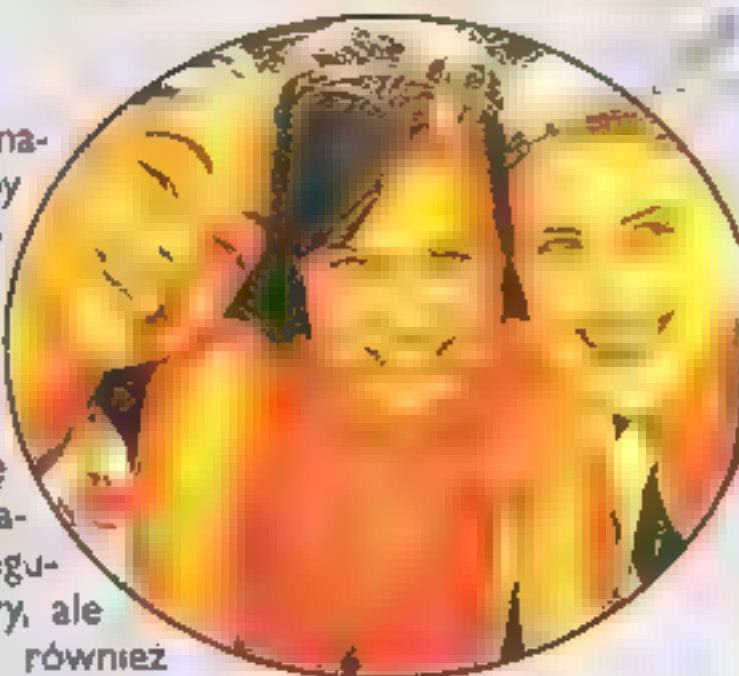
<http://yakin.republika.pl>

Cyfrowe nastolatki

<http://www.cyberteens.com>

Bycie nastolatkiem to nie jest bułka z masłem. Tak z pewnością powiedziałyby młody Forrest Gump i miałby oczywiście rację. Nastolatki mają swój własny świat, własne radości i smutki, sukcesy i porażki. Na całym świecie młodzież interesuje się podobnymi sprawami, są to z reguły zabawy i gry, ale nieobce są jej również poważniejsze zagadnienia.

Na stronie www.cyberteens.com dowiesz się wiele o amerykańskich nastolatkach. Możesz łatwo porównać, jak żyje się młodym ludziom na różnych kontynentach. Oprócz tego na stronie znajdziesz wiele zabawnych akcentów. W dziale „Fun & Games” możesz sobie pograć i zabawić się. Przeczytasz tu ponadto ciekawe wywiady z gwiazdami. Jeśli interesujesz się życiem ludzi w innych kulturach, to wejdź na tę stronę koniecznie.



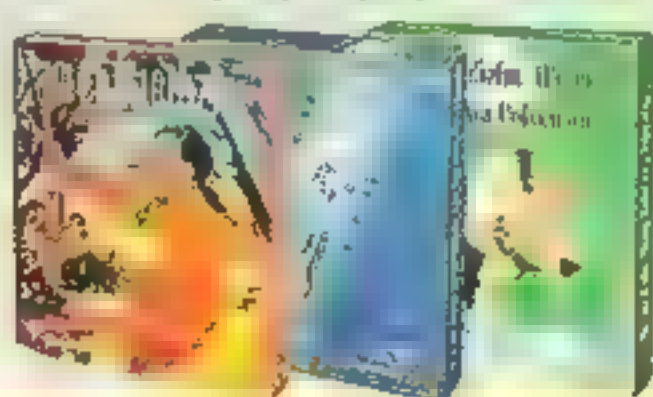
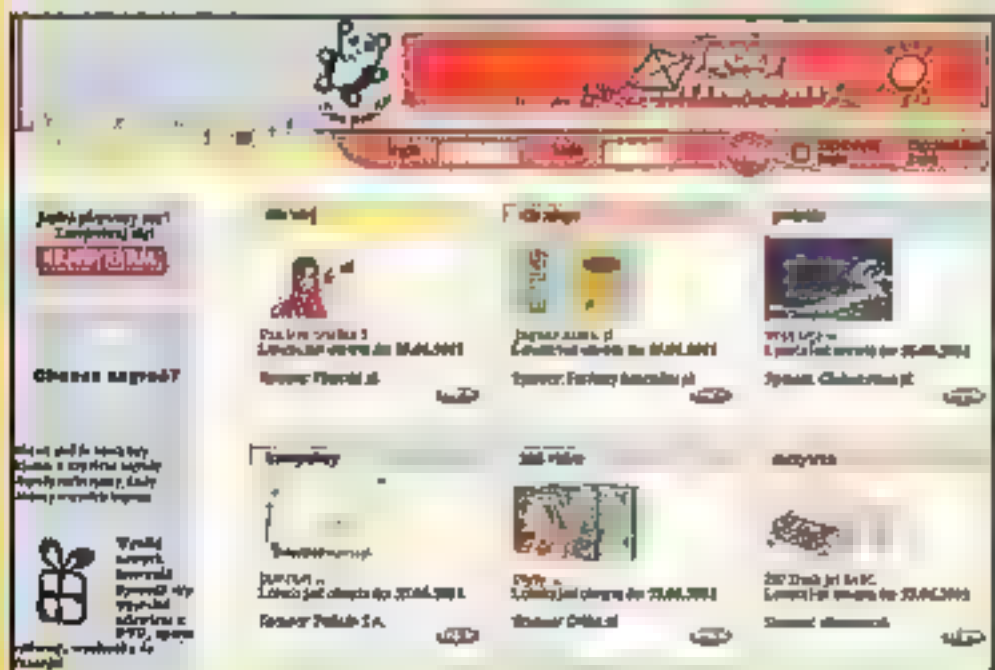
Wygrywanie to moja specjalność

<http://www.wygrac.pl>

Jest w Internecie strona, na której, przy odrobinie szczęścia, można za darmo otrzymać cenne przedmioty. W witrynie <http://www.wygrac.pl> Pan Panda zachęca wszystkich chętnych do udziału w losowaniu nagród.

Zasada działania serwisu jest bardzo prosta. Sponsrzy dają nagrody, a ty w zamian za możliwość ich wygrania oglądasz reklamy (nie ma ich dużo). Obie strony są zadowolone i o to chodzi.

Oto krótki przepis, jak uczestniczyć w losowaniu nagród. Najpierw należy się zarejestrować, czyli wypełnić niedługi formularz z podaniem dokładnych danych. Po potwierdzeniu rejestracji możesz zacząć zbierać kupony, które uczestniczą w losowaniu. W tym celu kliknij na ikonę nagrody, którą chcesz wygrać. Jeśli poprawnie odpowiesz na proste pytanie, otrzymasz kupon. Codziennie możesz zagrać o trzy nagrody. Prawda, że proste? Losowanie odbywa się pod kontrolą notariusza, więc nie ma mowy o żadnych oszustwach. Więcej dowiesz się pod wskazanym powyżej adresem.



Hiszpańska ojczyzna gitar

Pochodzenie pierwszej gitary nie jest do końca znane. Pewne jest natomiast, że instrument ten ma bardzo długą, sięgającą średniowiecza historię.

Dzisiejsza gitara ma tak wiele odmian i rodzajów, że samo wymienienie wszystkich zajęłoby sporo miejsca. Niewątpliwie najwspanialsze dźwięki wydobywają z gitary artyści flamenco. Porównując rytmy, piękne tancerki i śpiew – to wszystko składa się na frapującą całość folkloru wywodzącego się z terenów południowej Hiszpanii.

Wszystkiego, co warto wiedzieć o flamenco, a w szczególności o specjalnych technikach gitarowych, dowiesz się ze strony <http://yakin.republika.pl> przygotowanej przez młodego, zdolnego gitarzystę – Jacka Borzykowskiego. W witrynie znajdziesz mnóstwo potrzebnych informacji, np. jak wybrać odpowiedni instrument, jak ćwiczyć, na czym polegają podstawowe techniki flamenco. Jeżeli choć trochę interesujesz się grą na gitarze, to zajrzyj tu koniecznie.

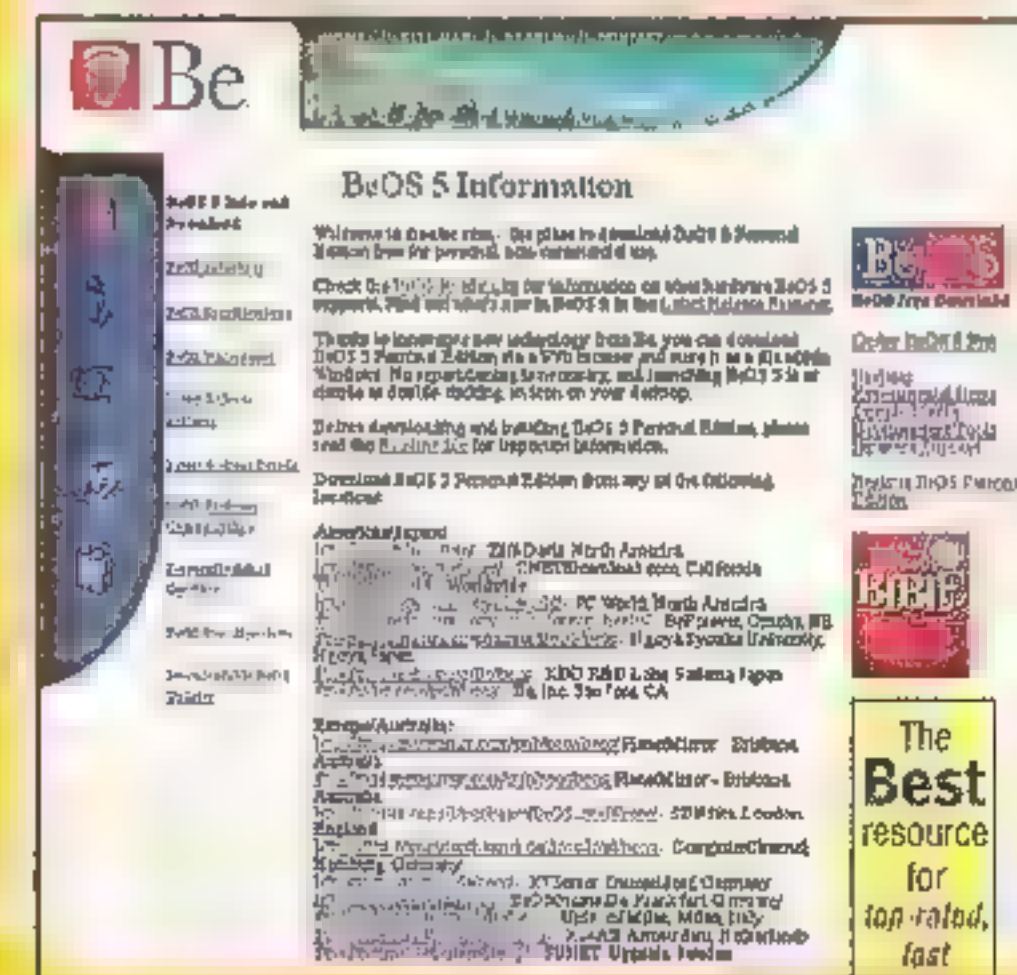


Nie tylko Windows

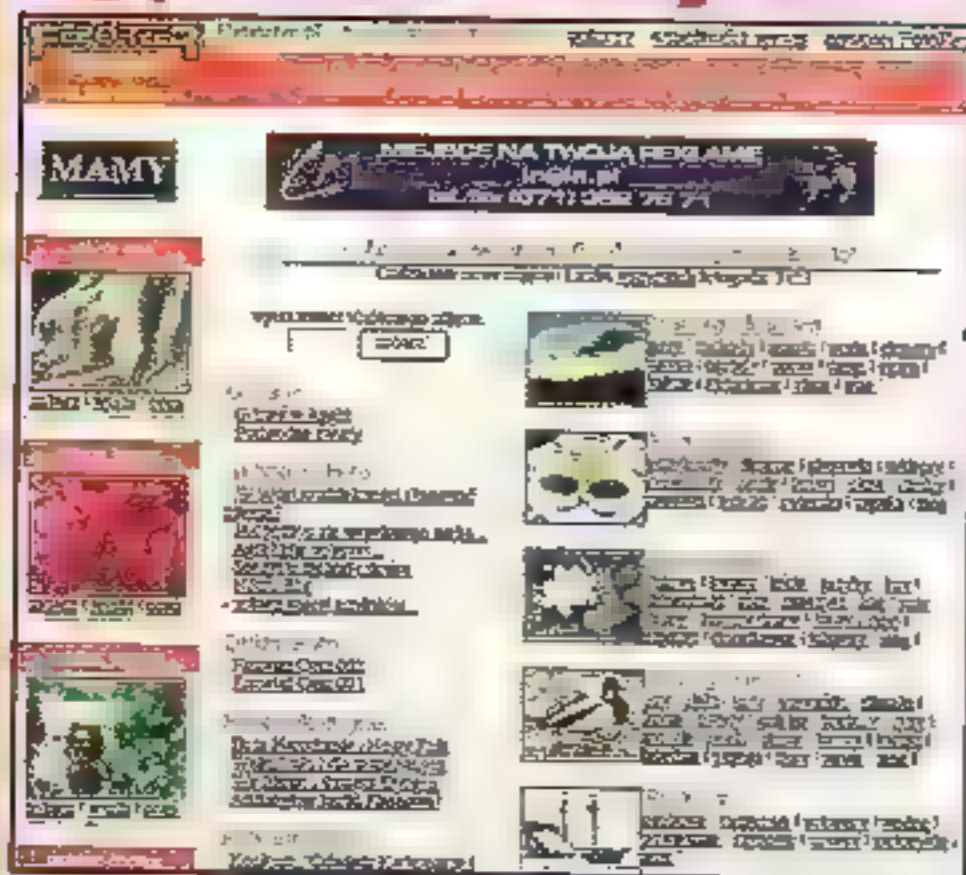
System operacyjny Windows zdominował współczesny rynek komputerowy. Nie można jednak zapominać, że istnieją jeszcze inne propozycje, z pewnością nie gorsze od

Okienek, tylko po prostu mniej popularne. Oprócz znanego, ale dość trudnego w obsłudze Linuxa, jest jeszcze inny darmowy system operacyjny, na który warto zwrócić uwagę. Chodzi o BeOS. Program ma naprawdę wiele zalet – jest całkowicie darmowy. W łatwy sposób można ściągnąć go ze strony <http://www.be.com/products/freebeos/> i wypróbować. Jeżeli masz duży dysk i nie boisz się nowych wyzwań, możesz zainstalować BeOS na innej, dodatkowej partycji i korzystać z dwóch systemów. Ze strony możesz też ściągnąć sterowniki do urządzeń dla tego systemu i nauczyć się podstawowych komend systemowych. BeOS świetnie sprawdza się w zastosowaniach multimedia nych, ale o tym musisz przekonać się sam.

<http://www.be.com/products/freebeos/>



Zdjęcia z wakacji

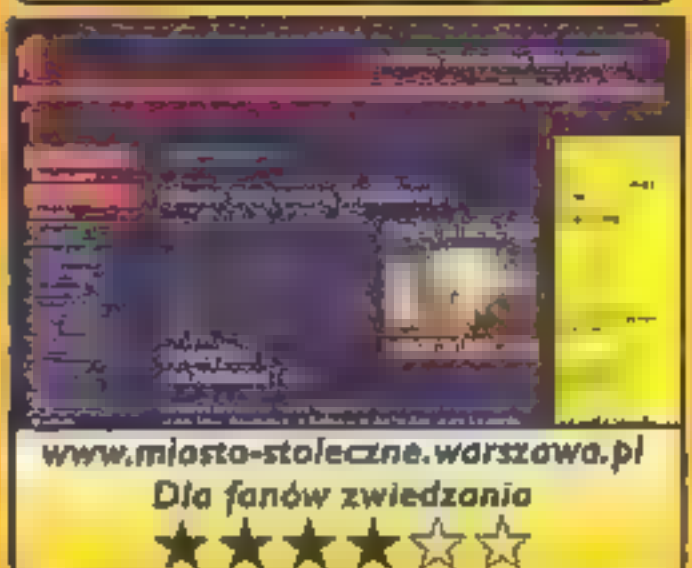
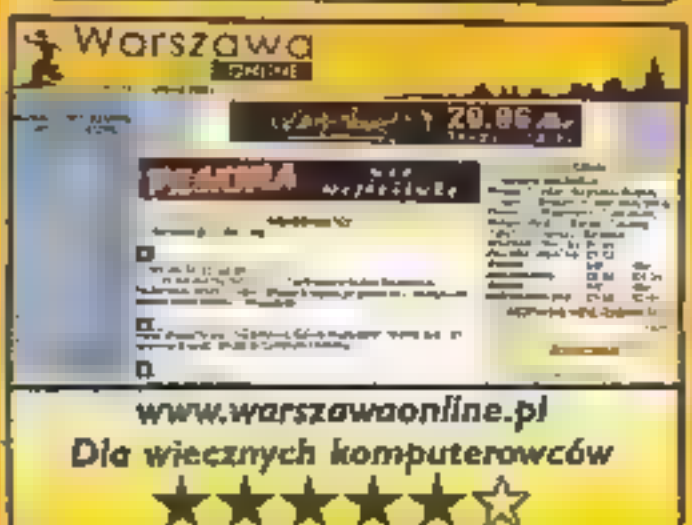
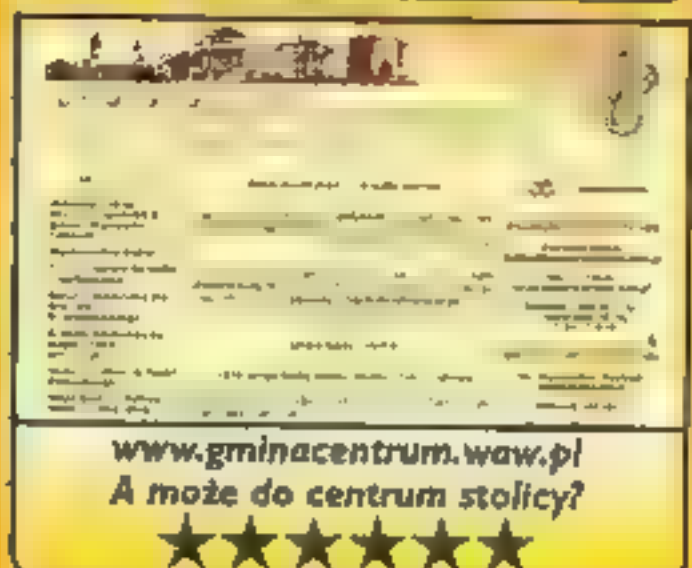


W

akacje to naprawdę doskonała okazja, żeby nauczyć się robić zdjęcia. Nie chodzi tu wcale o te robione automatycznym aparatem z jednym przyciskiem, tylko o całkiem profesjonalne fotografie, którymi można chwalić się później na przykład wśród znajomych. Pierwszym krokiem, jaki warto uczynić, jest wizyta w Internecie na stronie <http://foto.reporter.pl/>. Znajdziesz tu wiele rad, dzięki którym dowiesz się, jak dobrać odpowiedni aparat do swoich potrzeb i możliwości finansowych. Przeczytasz też, na czym polega kadrowanie i jak wykonać dobre zdjęcie. Później, gdy już trochę poćwiczysz i twoje fotografie nie będą odstawały jakością od zdjęć robionych przez zawodowców, będziesz mógł umieścić je na stronie i sprawdzić, co myślą o nich inni internauci. Nawet jeżeli sam nie robisz zdjęć, to i tak powinieneś odwiedzić tę stronę, chociażby po to, by podziwiać kolekcję ponad 3000 fantastycznych fotografii. Ponadto, każdą umieszczoną tutaj fotkę możesz wysłać komuś jako kartkę internetową.

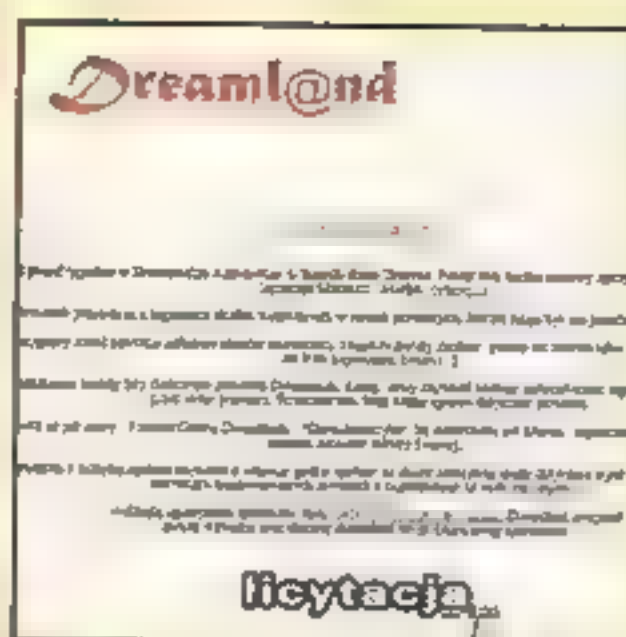


Wirtualna Warszawa dla odwiedzających ją w wakacje



Wirtualne Królestwo Dreamlandii

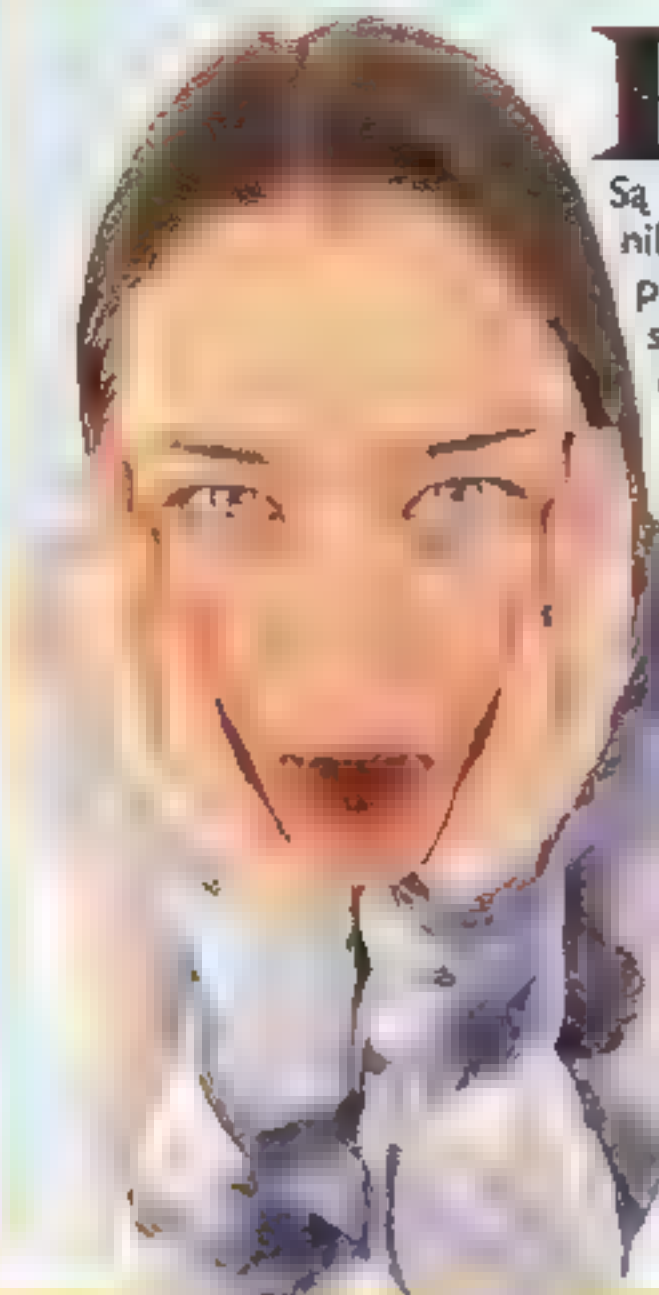
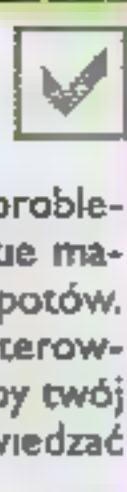
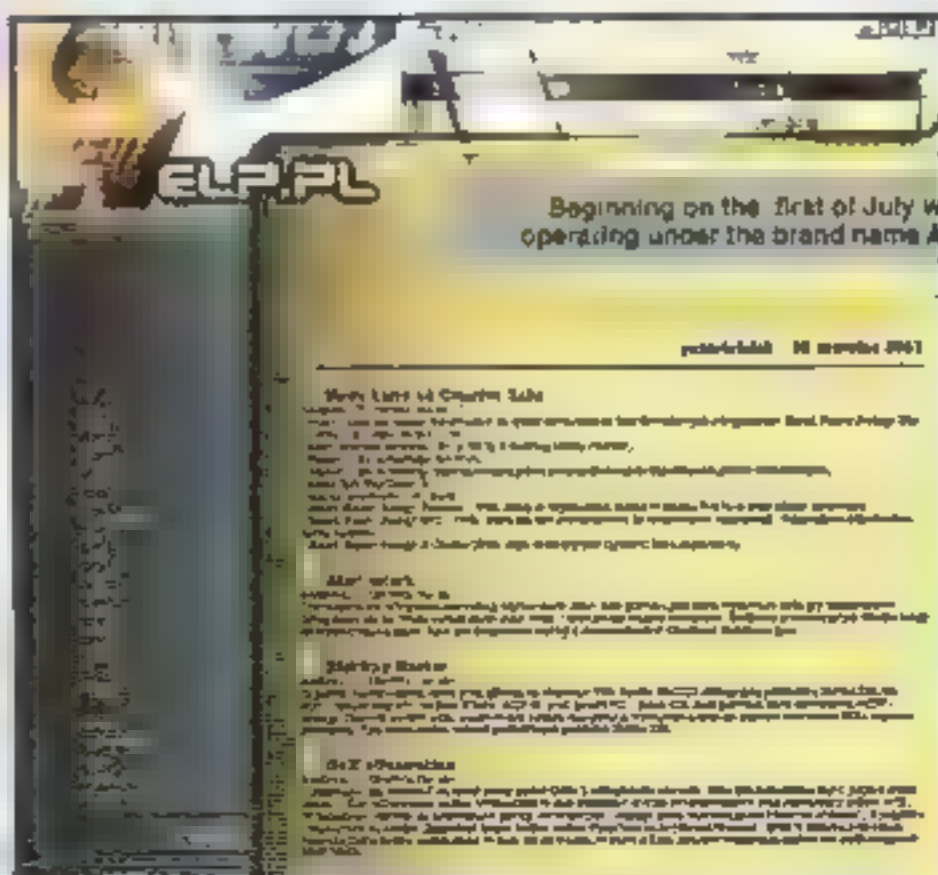
Jesli chcesz wyjechać za granicę bez ruszania się z fotela, na dodatek wyruszyć do kraju, który tak naprawdę nie istnieje, to odwiedź koniecznie Wirtualne Królestwo Dreamlandii mieszczące się wyłącznie w Internecie pod adresem <http://www.dreamland.net.pl/>. Konstruktorzy wirtualnego królestwa postawili sobie za cel zbudowanie symulacji prawdziwego państwa, wraz ze wszystkimi jego strukturami. Dreamlandia ma nawet swoją własną historię. Możesz stać się obywatelem Królestwa i uczestniczyć w jego życiu kulturalnym, gospodarczym, sprawować rządy i zajmować się innymi ciekawymi sprawami. Możesz poświęcić się karierze politycznej i uzyskać tytuł szlachecki, zarabiać wirtualne pieniądze i inwestować w korporacje. Wybór należy do ciebie. Dreamlandia to przede wszystkim znakomity sposób na miłe spędzenie czasu i na świetną zabawę.



Pomocy! Mój komputer zwariował!

Każdy, nawet stary komputerowy wyga, staje kiedyś w końcu przed problemem, którego nie potrafi rozwiązać. Komputery to takie diabelskie maszyny, które lubią sprawiać swoim użytkownikom jak najwięcej kłopotów. Są bardziej marudne niż niemowlęta. Komputer co i rusz domaga się nowych sterowników, programów, upgrade'ów i innych rzeczy. Jak temu podołać i sprawić, aby twój pupil był zawsze w doskonałej formie? To proste. Wystarczy regularnie odwiedzać serwisy komputerowe polecane przez CLICKA!

Dzisiaj zachęcamy do odwiedzenia ciekawej strony <http://www.help.pl/>. Znajdziesz tu wiele interesujących porad i programów do ściągnięcia. Na [help.pl](http://www.help.pl/) zawsze są najnowsze sterowniki, a za pośrednictwem działu „Pomoc” możesz nawet wysłać pytanie do eksperta. Przed zakupem nowych części warto przejrzeć zamieszczane na stronie testy. Co jeszcze oferuje witryna? Musisz przekonać się sam.



Własna ga

**W realnym świecie
wydawanie gazety
wiąże się z bardzo dużymi
kosztami. Co innego
wirtualny magazyn...**

Droga do prawdziwego dziennikarstwa również jest daleka. Zanim ujrzyś jakieś swoje teksty w druku w piśmie, takim na przykład jak CLICK!, musisz pokonać długą i krętą drogę. Najpierw trzeba odbyć staż, później popisać trochę do szuflady, a dopiero na końcu możesz zacząć tworzyć proste notatki. Nim zaczniesz „smażyć” długie artykuły i dorobisz się własnego działu, musi upłynąć sporo wody w Wiśle.

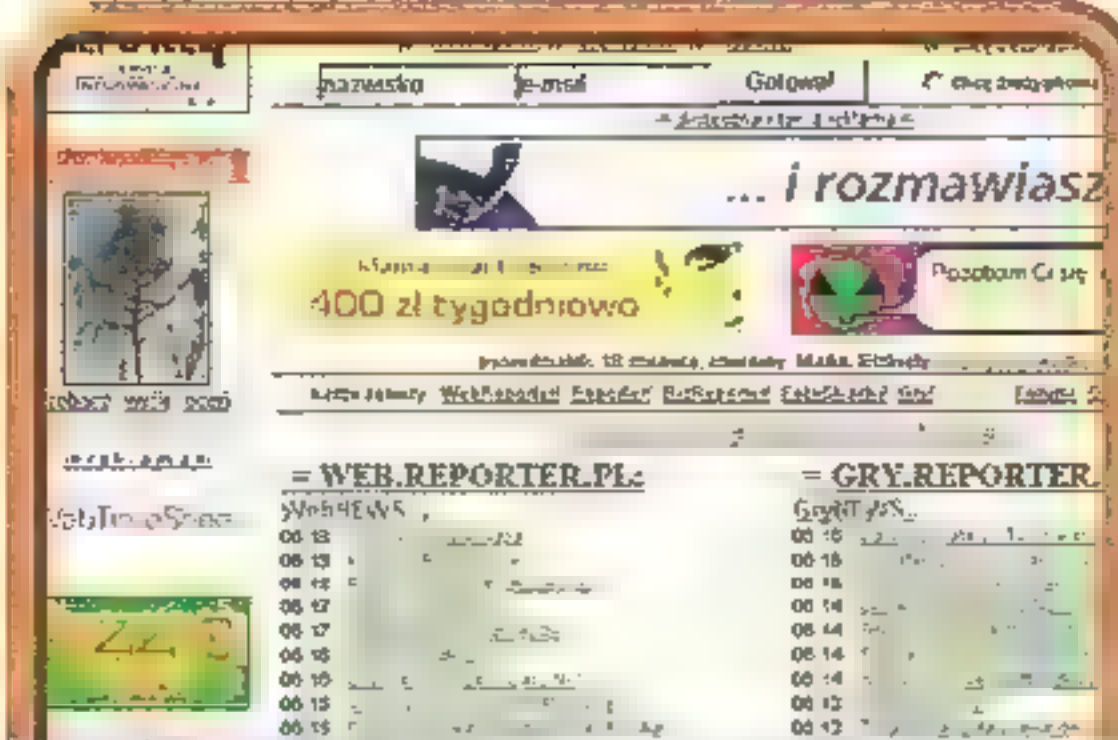
Co zatem robić, jeśli bardzo chcesz pisać, ale nie wiesz, od czego zacząć i gdzie publikować własne artykuły? To proste! Zarób e-pismo i rozpocznij swoją dziennikarską karierę od Internetu. W Sieci nie ma żadnych ograniczeń i wszyscy, którzy mają coś ciekawego do powiedzenia, mogą to zrobić.

Jak założyć, zorganizować i prowadzić internetową gazetę – wszystkiego dowiesz się z tego artykułu.

Wybór tematu

Pierwszą rzeczą, jaką musisz zrobić, jest wymyślenie atrakcyjnego tematu. W Sieci znajdziesz mnóstwo różnego rodzaju periodyków i trudno będzie wpaść na superoryginalny pomysł. Nie znaczy jednak, że jest to niemożliwe.

Na pewno w miejscowości, w której mieszkasz, na osiedlu czy w szkole, dzieje się tyle, że tematów ci nie zabraknie. Możesz zrobić na początek niewielką gazetkę, w której będziesz opisywać otaczający cię świat. Nie warto porywać się od razu na jakieś wielkie tematy, takie jak polityka czy kultura, ponieważ prawdopodobnie znajdzie się komercyjna wityryna, która dysponuje ogromnymi środkami oraz profesjonalnymi dziennikarzami i opisze dany te-



www.reporter.pl – pod tym adresem kryje się jedno z najlepszych e-czasopism. Warto tu zaglądać



www.noname.zum.pl zajmuje się przede wszystkim kulturą. Serwis przygotowany bardzo starannie

mat lepiej. Szkoda byłoby zmarnować czas i energię na robienie czegoś, co nikogo nie interesuje. Twoim atutem jest to, że wiesz, co się dzieje wśród twoich rówieśników, czym się zajmują, jakie mają marzenia i troski. Właśnie o tym możesz zrobić gazetę i, jeśli włożysz w to odpowiednio dużo zapалу oraz energii, niewykluczone, że osiągniesz sukces. Nie musisz od razu stworzyć dzieła na miarę Onetu, chociaż kto wie, może za kilka lat twoja gazeta będzie równie popularna...

Obserwuj innych i ucz się

Zanim z zapałem zabierzesz się do pracy, rozejrzyj się trochę po Sieci. W Internecie panuje bardzo duża konkurencja, warto więc poświęcić trochę czasu na przyjrzenie się, jak gazety internetowe robią inni.

Dobry przykład stanowi serwis Reporter (<http://www.reporter.pl>), który jest najstarszym, wydawanym od 1996 roku czasopismem internetowym. Reporter zaczynał skromnie od kilku rubryk, aby dzisiaj rozrosnąć się do ogromnych rozmiarów z kilkunastoma działami. Jego założycielem jest Dariusz Majgier, absolwent Wydziału Informatyki Uniwersytetu Śląskiego, laureat tytułu „Internet – Człowiek Roku”, przyznawanego przez kanadyjską korporację Skynet Communications.

Innym wirtualnym czasopismem wartym polecenia jest magazyn NoName (<http://www.noname.zum.pl>), zajmujący się szeroko pojętą kulturą z akcentem na zjawiska internetowe. Strona przygotowana została bardzo starannie, co docenili już internauci, którzy przyznali jej wiele wyróżnień.

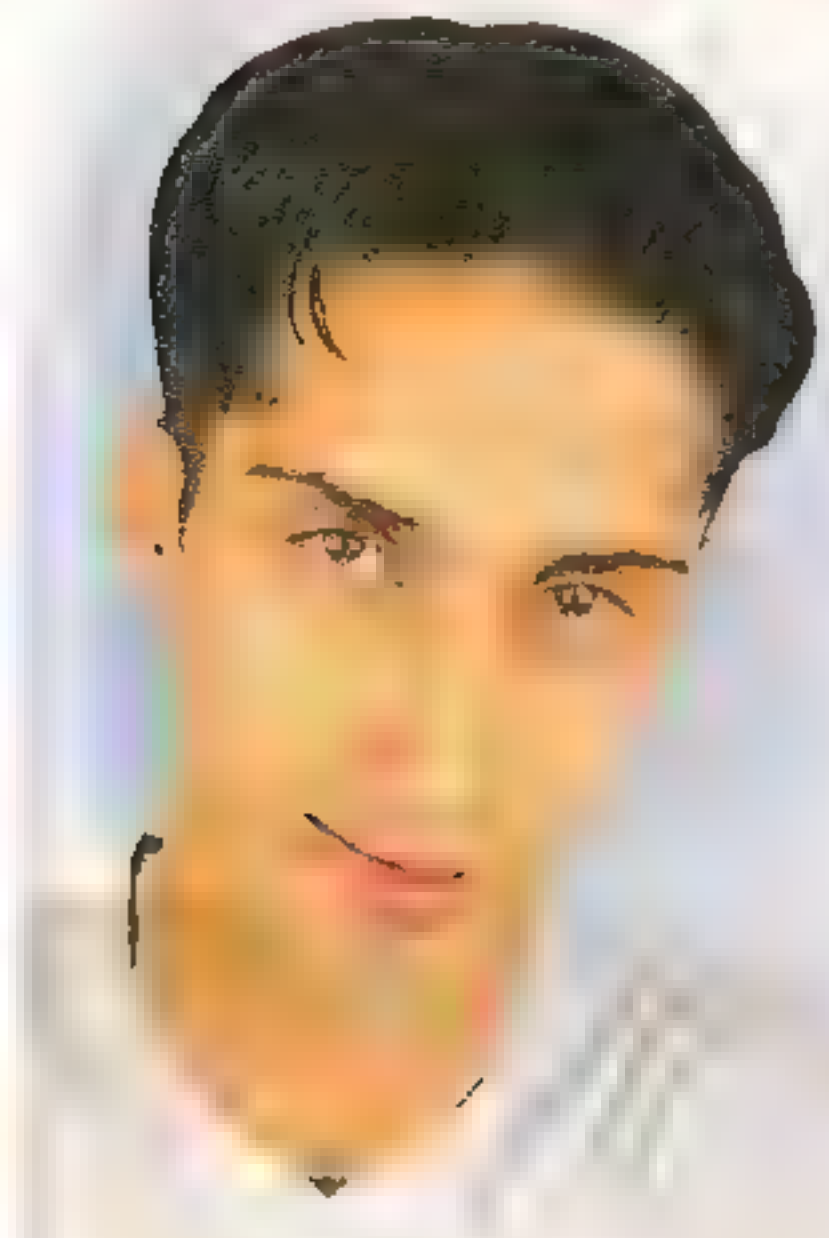
E-pisma Reporter i NoName osiągnęły powodzenie dzięki wytrwałości i dobremu zespołowi, który pracował na sukces całego przedsięwzięcia.

Dobry zespół to podstawa

Kolejny krok w drodze do własnej e-gazety to dobór zespołu i odpowiedni podział pracy. W każdej gazecie jest tak, że poszczególne osoby mają swoją działkę. Zawsze istnieje redaktor naczelny, który czuwa nad wszystkim, ma koncepcję całości i jest oso-



zeta



ba, która decyduje o dopuszczeniu bądź niedopuszczeniu jakiegos tekstu.

Kolejną ważną osobą to sekretarz redakcji. Jest to taki człowiek, który o gazecie wie napewniej. Zna wszystkich dziennikarzy i rozdziela pracę. Sekretarz czyta wszystkie teksty po kilka razy i sprawdza, czy nie zawierają jakichś błędów językowych bądź merytorycznych i czy tekst w ogóle do czegoś się nadaje. Warto mieć w zespole dobrego sekretarza, przed którym polszczyzna nie ma tajemnic i który nie dopuści do publikowania tekstów zawierających kompromitujące usterki.

Najważniejsze ogniwo sprawnej gazety stanowią dobrzy dziennikarze, którzy zawsze na czas są gotowi pisać interesujące i dociekliwe artykuły.

Ważną częścią zespołu redakcyjnego okazuje się też tzw. pion odpowiedzialny za zdjęcia, grafikę i ułożenie wszystkiego na stronie.

Oczywiście twoja gazeta nie musi mieć aż tak rozbudowanego zespołu. Wystarczy, że wraz z kilkoma znajomymi stworzycie trzon redakcji, czyli naczelnego, sekretarza i kogoś, kto to wszystko umieści na stronie WWW, a reszta jakoś się ułoży. Współpracowników będziesz mógł stopniowo pozyskiwać w miarę rozwoju gazety.

Wchodzimy w Sieć

Nim umieścisz swoje dzieło w Sieci, dopracuj je tak, aby internauci nie zniechęcili się niedoróbkami. Jeśli chcesz najpierw przetestować stronę, postaraj się, aby w Sieci znalazło się przynajmniej jedno pełne wydanie gazety. Nie ma chyba bardziej irytujących wtyryn niż te, na których znajduje się mnóstwo niedokończonych działów, straszących napisami „Under construction” lub innymi niemiłymi komunikatami. Pamiętaj również o tym, aby w miarę regularnie aktualizować zawartość strony.

Czat

Założenie własnego czatu nie powinno przysporzyć ci żadnych kłopotów. Wystarczy wejść na stronę <http://www.polchat.pl> i tam założyć własny pokój.

- 1 Tradycyjnie najpierw należy się zarejestrować, czyli podać swój nick i hasło.
- 2 Później musisz wypełnić formularz, w którym podajesz swój identyfikator oraz nazwę i opis pokoju.
- 3 Następnie możesz w łatwy sposób umieścić okienko z czatem na własnej stronie. W tym celu wystarczy wkleić kod HTML podany na stronie PolCzatu.
- 4 Aby wejść na czat, internauci będą musieli podać swój nick (może być stały bądź tymczasowy).

Rejestracja nowego identyfikatora ("nicka")

Na tej stronie możesz dokonać rejestracji własnego identyfikatora, którego użycie jest konieczne do korzystania z czatu. Rejestracja jest darmowa.

Rejestracja jest darmowa.

Aby zarejestrować na stronie własny identyfikator, wypełnij poniższy formularz, klikając przycisk [zarejestruj].

Wypełnienie formularza oznacza jednoczesną akceptację Regulaminu serwisu.

Identyfikator ("nick"): [Bogdan_12345]

hasło: [12345678]

powtórz hasło: [12345678]

data urodzenia: [1980 / 01 / 01] (wymagane)

adres e-mail: [kamil@poczta.pl]



Aby zarejestrować na stronie własny pokój, wypełnij poniższy formularz, klikając przycisk [zarejestruj].

Wypełnienie formularza oznacza jednoczesną akceptację Regulaminu serwisu.

Identyfikator ("nick"): [Bogdan_12345]

hasło: [12345678]

nazwa pokoju: [Mój pokój]

opis pokoju: [W pokoju dyskutujemy o mojej gazecie]

kategoria pokoju: [Wszystkie pokoje]

Newsletter

Ważnym elementem dobrej gazety internetowej jest newsletter rozsyłany do wszystkich abonentów. Dzięki niemu możesz informować wszystkich zainteresowanych o nowym numerze pisma i jego zawartości.

Zakładanie listy mailingowej jest bardzo proste. W naszym przykładzie skorzystamy z usług oferowanych na stronie <http://www.4free.pl>

- 1 Na początku, jak zwykle, musisz założyć własne konto. Oprócz nazwy użytkownika i hasła musisz przygotować krótki opis zawartości strony, jej adres oraz kategorię tematyczną.
- 2 Po zatwierdzeniu rejestracji masz do dyspozycji szereg usług oferowanych przez 4free.pl. Tym razem interesuje cię „Subskrypcja”. Klikasz więc na odpowiedni odnośnik i otwiera się przed tobą kolejny krótki formularz.
- 3 Po wypełnieniu i wysłaniu formularza na stronie pojawia się kod HTML, który musisz wkleić na swoją stronę, i gotowe! Możesz teraz powiadamiać osoby, które zapisały się na listę, jakie, na przykład, czaty będą odbywały się na twojej stronie.

Zakładanie nowego konta

Krok 1 z 2

Subskrypcja w postaci HTML

Jeśli chcesz powiadomić o nowym numerze pisma, musisz mieć własną stronę WWW.

Percepcyjne linki wywołujące sposób umieszczenia subskrypcji na stronie WWW

1. Zmniejsz kod HTML, umieszczając w znaczniku <div> atrybuty: wysłaj, powiadom, </div>
2. Wklej kod na swoją stronę WWW
3. Zmniejsz kod HTML, umieszczając w znaczniku <div> atrybuty: wysłaj, powiadom, </div>
4. Aby uzyskać wiadomości kliknij [link] i wybierz [zobacz]

Możesz także dołączyć do wiadomości link do swojej strony

1. Aby dołączyć link do swojej strony, kliknij [link]
2. Aby dołączyć link do swojej strony, kliknij [link]
3. Aby dołączyć link do swojej strony, kliknij [link]

Wklej kod HTML na swoją stronę

Wklej kod HTML na swoją stronę

Ankiety

Bardzo modne ostatnimi czasy stały się wszelkiego rodzaju ankiety i plebiscyty umieszczane na stronach WWW. Dzięki nim możesz dowiedzieć się, co internauci sądzą, na przykład, o twojej gazecie lub o innych ważnych dla ciebie sprawach.

Nie trzeba znać się na programowaniu, aby umieścić własną ankietę na stronie. Wystarczy podstawowa znajomość HTML-a.

W bardzo prosty sposób możesz założyć ankietę choćby w serwisie <http://www.ankieta.pl>

- 1 W pierwszej kolejności należy założyć własne konto. Tutaj podajesz swoje imię i nazwisko, adres e-mail, nazwę identyfikatora oraz hasło.
- 2 Po zatwierdzeniu możesz przejść dalej do edycji własnego pytania. Oprócz treści masz szansę zdefiniować jeszcze liczbę odpowiedzi na dane pytanie oraz rodzaj odpowiadających.
- 3 Kolejny krok, jaki musisz wykonać, to podanie odpowiedzi, spośród których internauci będą wybierać.
- 4 Teraz wysyłasz gotowe pytanie na serwer i czekasz, aż w skrzynce e-mailowej pojawi się wiadomość z instrukcjami, co robić dalej.
- 5 W e-mailu znajduje się kod HTML, jaki powinieneś wkleić na swoją stronę. Jest tam również odnośnik do pliku wynikowego, który pokazuje, jak przebiegało głosowanie.
- 6 Ankiety możesz dowolnie formatować przy użyciu znanych ci komend HTML i JavaScript.
- 7 Gotowa ankieta wraz z wynikami wygląda następująco (patrz obok).

www.ankieta.pl

KROK I

Podaj swoje dane i wybierz pytanie

KROK II

Podaj swoje pytanie

KROK III

Podaj kolejno wszystkie 3 odpowiedzi

odpowiedź 1 [12345678]

odpowiedź 2 [12345678]

odpowiedź 3 [12345678]

Co sądzisz o gazecie Click?

☒ jest bardzo dobra

☐ dobra

☐ czystym lepsze

[głosuj]

obracaj się dalej

Imię / pseudonim: [] OK

☒ tymczasowy

Tekst: Alexander Winciorek;
Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer, Stockbyte

Grająca komórka

Telefony komórkowe stają się coraz bardziej wszechstronne. Niektóre modele pełnią dodatkowo rolę elektronicznych notatników lub przenośnych odbiorników radiowych. Obecnie przyszła kolej na odtwarzanie plików MP3

Do grupy popularnych urządzeń przenośnych zalicza się, oprócz odtwarzaczy płyt i kaset, także playery MP3. Mają one niewielkie rozmiary, dzięki czemu są bardzo wygodne „w transporcie”. Brak jakichkolwiek części mechanicznych sprawia, że odtwarzacze MP3 stają się odporne na wszelkiego typu wstrząsy. Sama elektronika ma także znacznie mniejsze zapotrzebowanie na energię, co oznacza zdecydowanie niższe koszty eksploatacji. Być może już w niedalekiej przyszłości playery MP3 zastąpią wszystkie pozostałe muzyczne urządzenia przenośne. Na razie jednak ciągle pozostają w grupie modeli znajdujących się poza zasięgiem przeciętnego „słuchacza” MP3, głównie ze względu na cenę.

Szanse na większą popularność tego typu sprzętu stanowi natomiast jego integracja z innymi urządzeniami. Są to odtwarzacze połączone z zegarkiem i telefonem komórkowym. Pierwsze rozwiązanie istnieje już od pewnego czasu na rynku, jednak wielkość i cena takiego

„czasomierza” odstrasza potencjalnych nabywców. Praktycznej realizacji doczekało się także drugie rozwiązanie. W ofertach polskich dystrybutorów pojawiły się komórki potrafiące odtwarzać pliki multimedialne! Oferta ogranicza się na razie do dwóch modeli, ale w przyszłości można spodziewać się znacznie większego wyboru.

Oczywiście, jak za każdą nowość, trzeba za nie sporo zapłacić. Producenci, chcąc skusić klientów do zakupu własnego modelu, starają się umieścić w nim jak najwięcej opcji. Dobrym rozwiązaniem byłoby także zwiększenie ilości pamięci – 32 MB to jednak trochę mało. Rozwiązaniem tego problemu może być już w niedalekiej przyszłości nowy typ plików MP3 Pro. Ma on oferować znacznie lepszy stopień kompresji, maksymalnie nawet o 50%, a to oznacza aż dwa razy tyle muzyki w pamięci telefonu komórkowego.

Siemens SL45 to w promocji wydatek około 1000 zł

Siemens
SL45



Producentem drugiego telefonu – SL 45 – jest Siemens. Srebrna obudowa lekko nawiązuje do stylistyki starszych modeli tej firmy. Zupełnie nowy jest natomiast ogromny (aż siedmiowersowy) wyświetlacz. Ten model sprawdza się doskonale zarówno przy odsłuchiwanie plików dźwiękowych, jak i przy wędrówce po Internecie przy pomocy przeglądarki WAP. Oferuje 32 MB pojemności. Możesz wykorzystać go także jako cyfrowy dyktafon o pojemności aż 5 godzin (czas jednego zapisu ograniczony został do 20 minut). Do słuchania muzyki służą stereofoniczne słuchawki, które można wykorzystać także do prowadzenia rozmów. Telefon dodatkowo posiada organizator, który może wymieniać dane z komputerem PC. Niestety, dodatkowe funkcje wpłynęły na cenę aparatu.

Gdzie to kupić?

Aby stać się właścicielem tego cacka, trzeba wydać prawie 2 tysiące złotych (Era GSM). Telefon znajduje się także w letniej promocji Plusa – kupowany w ten sposób kosztuje 999 zł netto. Oczywiście zakup w promocji wiąże się z koniecznością podpisania dwuletniej umowy (tzw. cyrografu) z operatorem. A to nie każdemu odpowiada.

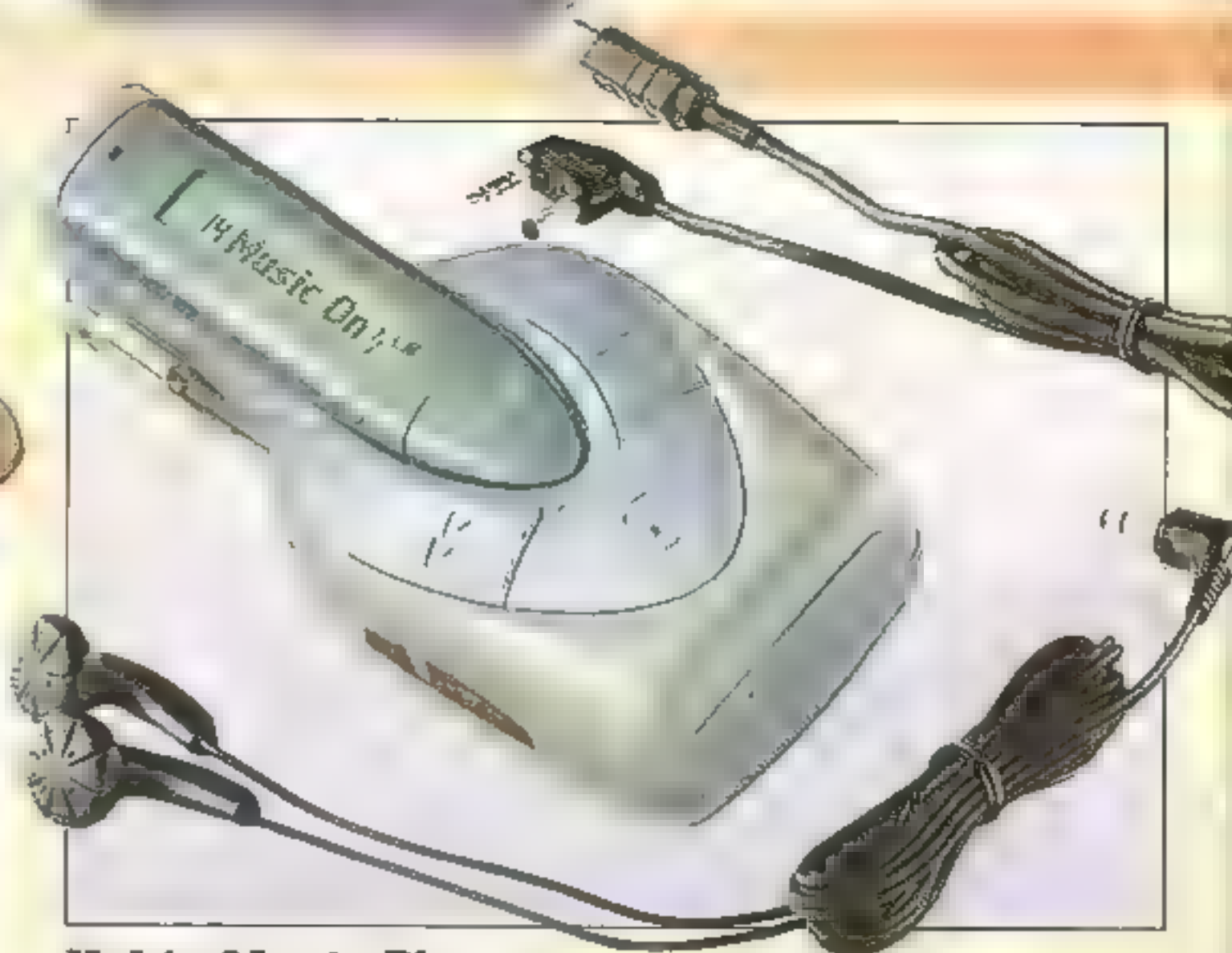
Rozbudowana komórka



Odtwarzacze MP3 Ericsson

Jeśli dysponujesz którymś z nowszych modeli telefonów Ericssona (A2618, A2628, R310, R320, T20, T28, T29), to możesz wzbogacić go

o funkcje multimedialne. Specjalne, dołączone od dołu telefonu, urządzenie waży niewiele – zaledwie 17 gramów, a może pomieścić aż 32 MB twojej ulubionej muzyki.



Nokia-Music-Player

Podobne urządzenie oferuje także Nokia. Współpracuje ono z telefonami 3310, 3330, 8210 oraz 8250. Oprócz 32 MB pamięci przeznaczo-

nej na muzykę urządzenie posiada także zintegrowane radio. Do połączenia go z telefonem należy użyć specjalnych przewodów.

Samsung M100 to w tej chwili najtańsza propozycja na rynku dla miłośników komórek i plików MP3

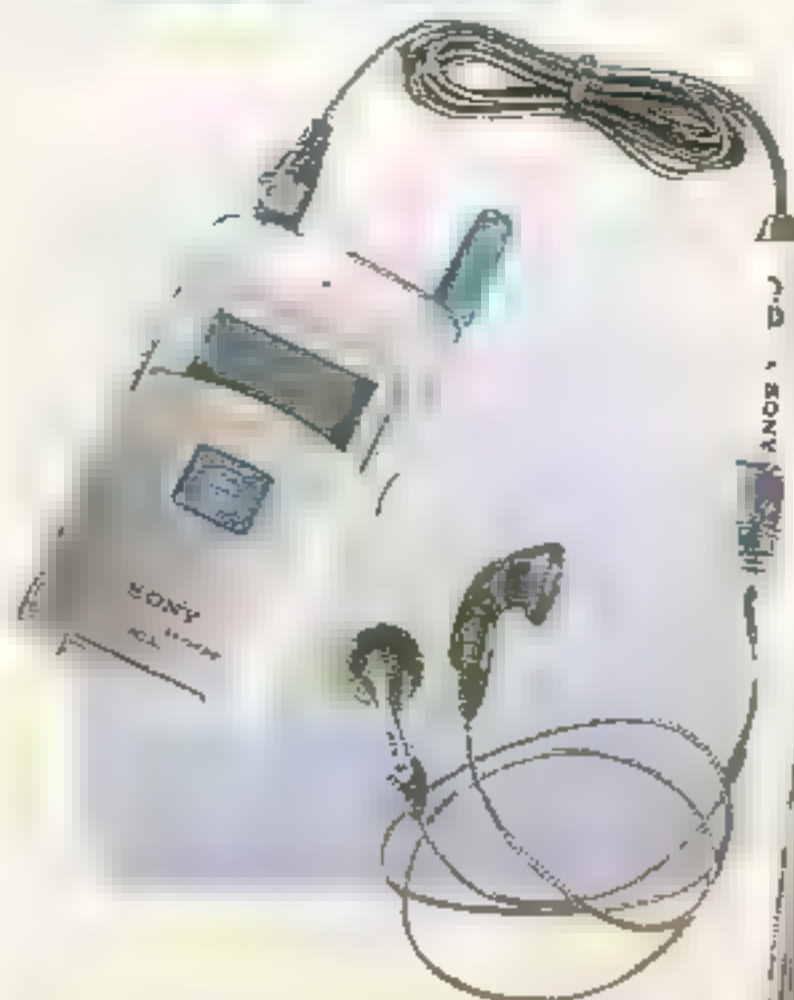
Samsung M100

Pierwszy z wielkiej dwójki to telefon firmy Samsung, oznaczony M100. Srebrzystą obudowę utrzymano w tym samym stylu, co inne telefony tego producenta. Telefon jest w pełni funkcjonalnym odtwarzaczem plików zapisanych w standardzie MP3. 32 MB pamięci pozwala zapisać prawie 40 minut muzyki. Standardowa bateria powinna wystarczyć na 5 do 6 godzin odtwarzania. Do odsłuchu służą stereofoniczne słuchawki połączone z mikrofonem podobnie jak w telefonach Motorola. Podstawowe funkcje, takie jak odtwarzanie, przewijanie czy losowe odgrywanie utworów, można wybierać z przycisków na telefonie lub ze specjalnego pilota. W zestawie znajduje się także kabel umożliwiający połączenie z komputerem PC oraz oprogramowanie MP3 Manager.

Gdzie to kupić?

Jak na razie telefon dostępny jest jedynie w sieci Plus GSM. Jeśli skorzystasz z letniej promocji tego operatora, za telefon Samsunga zapłacisz 799 zł netto.

Sony CMD-MZ5



Sony też nie chce być w tyle. Niestety model CMD-MZ5 nie pojawił się jeszcze w polskich sklepach

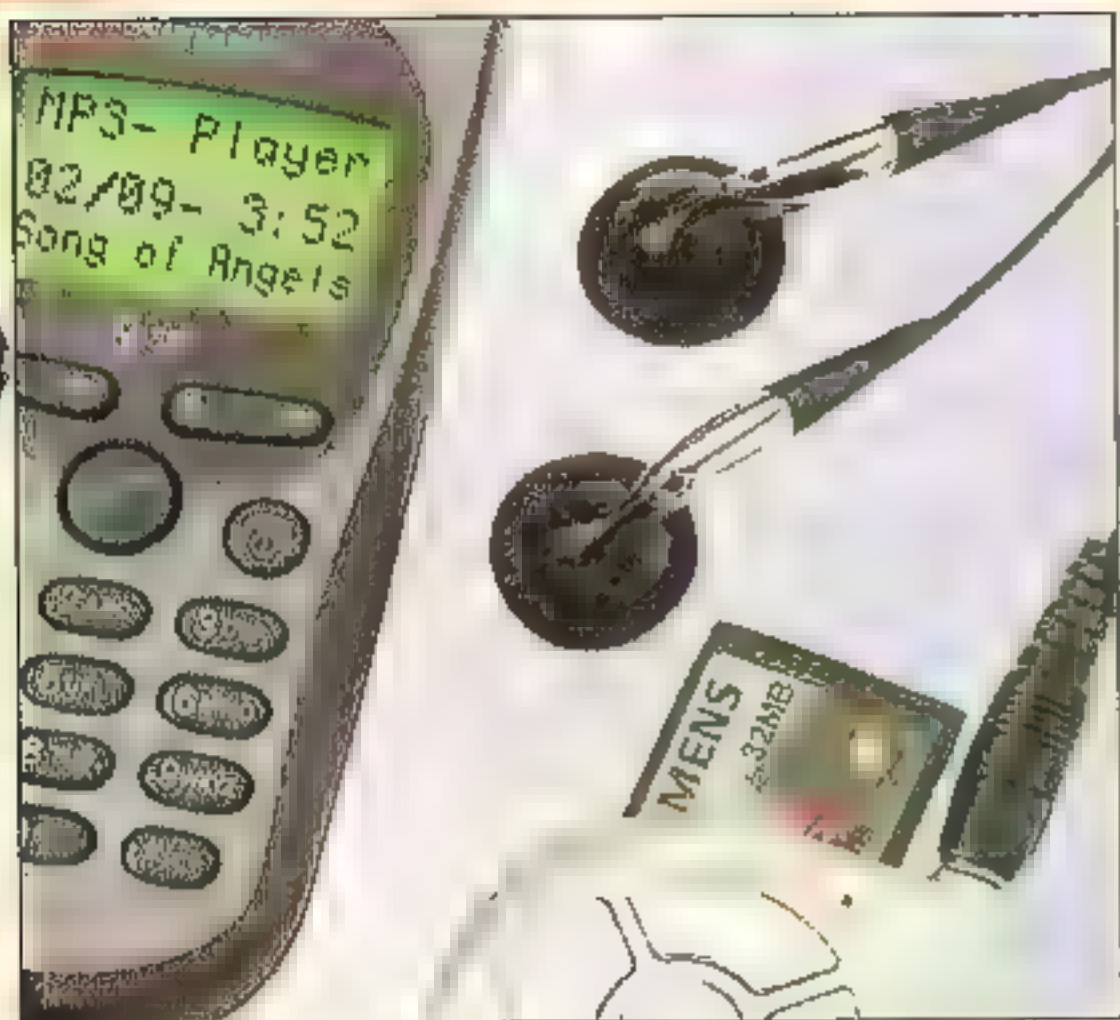


Trzeci muzyczny telefon to produkt firmy Sony. Jak na razie ten model nie znalazł się w ofercie żadnego z polskich operatorów. Budową przypomina trochę telefon Samsunga, ale właśnie na wyglądzie wszelkie podobieństwa się kończą. Podobnie jak u konkurencji zintegrowano mikrofon z tzw. zestawem słuchawkowym. Telefon zaskakuje ogromną ilością pamięci, wyposażono go bowiem w specjalną kartę Sony Memory Stick o pojemności 64MB. Zgromadzone na niej dane muszą być zapisane w odpow-

wiednim formacie. Telefon obsługuje firmowany przez Sony standard ATRAC. Przed słuchaniem muzyki pliki MP3 należy, przy pomocy komputera, przekonwertować do nowego formatu, co oczywiście znacznie utrudnia obsługę tego telefonu.

Gdzie to kupić?

Jak już wspomnieliśmy, na razie jedyną możliwością jest zakup tego aparatu za granicą. Ewentualnie cierpliwe oczekiwanie na ruch polskich operatorów.



Odtwarzacz Siemens

Także Siemens oferuje zewnętrzny odtwarzacz MP3 rozszerzający możliwości już istniejących telefonów. 20-gramowe urządzenie współpracuje z telefonami C35i, M35i i S35i. Mała, kompaktowa obudowa zawiera 32 MB pamięci.

Radio dla wszystkich

Ceny odtwarzaczy MP3 są stanowczo zbyt wysokie. Jednak istnieje dla nich alternatywa – jest nią uniwersalny (współpracuje z telefonami firm Nokia, Siemens, Motorola, Ericsson) zestaw słuchawkowy łączony z radiem FM.



INFO

MP3: skąd to się bierze?

Mania MP3 ogarnęła cały świat. Na rynku pojawia się coraz więcej urządzeń potrafiących odtwarzać nagrania zapisane w tym standardzie. Jednak w żadnym sklepie muzycznym nie znajdziesz płyt z plikami tego typu. Skąd więc wziąć muzykę, aby móc umieścić ją w pamięci odtwarzacza? Ołóż istnieje na to kilka sposobów, jednak praktycznie do wszystkich potrzebny jest komputer. Pliki muzyczne można ściągać z internetu. Jest to metoda prosta, ale bardzo kontrowersyjna. O ile żadnego sprzeciwu nie budzą utwory umieszczane w sieci przez artystów w celach promocyjnych, to zupełnie inaczej wygląda sprawa z piosenkami, które publikuje się bez wiedzy i pozwolenia posiadaczy praw autorskich. Z punktu widzenia prawa nie ma różnicy pomiędzy muzyką w postaci płyty czy pliku. Dlatego większość utworów znanych wykonawców, umieszczanych w Internecie to wariacje pirackie. Zdecydowanie najbardziej legalnym sposobem na wejście w posiadanie plików MP3 jest ich produkcja, czyli zgranie zakupionej wcześniej oryginalnej płyty. W ten sposób zdobędziesz właśnie te piosenki, o które ci chodziło. Alternatywnym źródłem MP3 mogą być także płyty CD dodawane do czasopiśmie. Część z nich umieszcza tam utwory mniej znanych wykonawców.

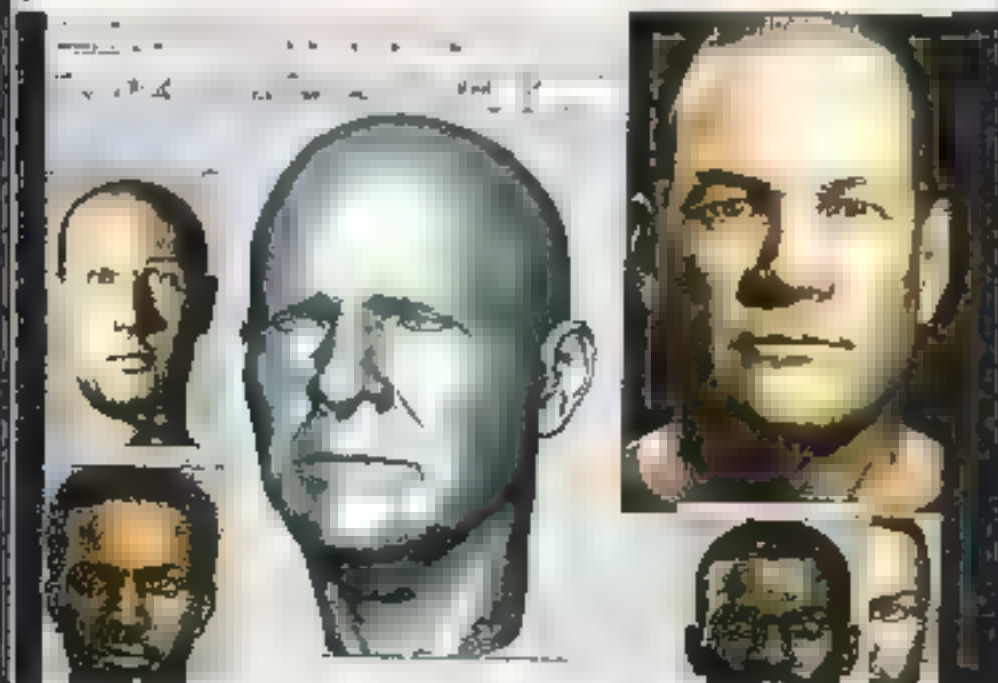
Na planie



Najpierw graficy muszą otrzymać dane o ruchach aktorów. Pomaga im w tym technika Motion Capture. Na każdym kombinezonie znajduje się 37 czujników, a ruchy aktorów śledzi 16 kamer

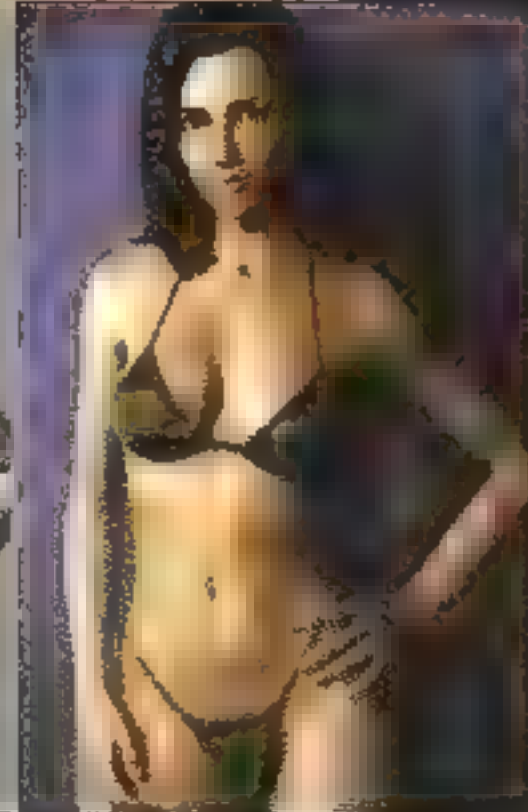
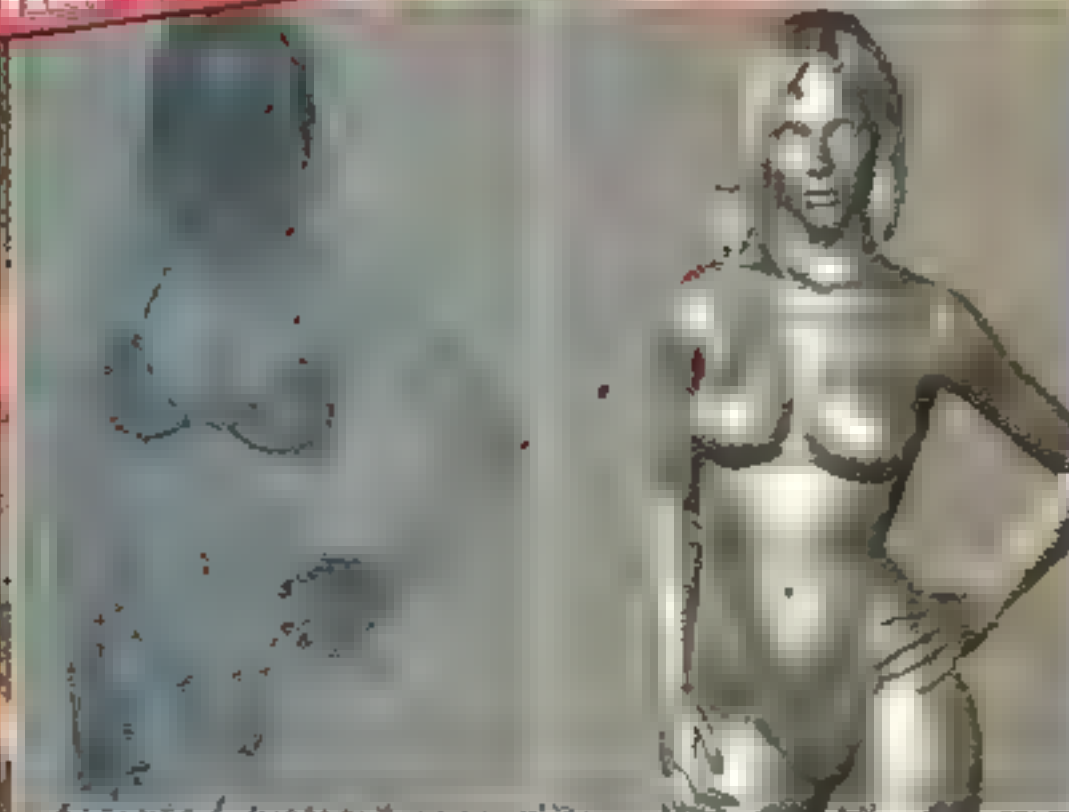


Dzięki komputerom powstają wirtualne postacie, które można obrócić wokół ich własnej osi. Do tego figurki otrzymują skórę, włosy i ubrania. Dopiero teraz na dobre wkracza mistrz animacji...



„który własnoręcznie programuje każdy najmniejszy ruch warg czy mrugnięcie powieką. Trwający w filmie mniej niż 30 sekund początek ekipa Square animowała cały tydzień!

Aki w bikini



Aki z rysunkowego szkicu stała się seksowną modelką – aby z powodzeniem przeprowadzić tę ożywczą procedurę, potrzebne są trzy etapy: 1. powstaje wersja rysunkowa 2. tworzony jest tzw. renderowany trójwymiarowy obraz 3. Aki dostaje ładne bikini. Bohaterka FINAL FANTASY ma ponadto 60000 (!) pasemek włosów, a każde z nich można dowolnie układać

Filmy rysunkowe to już przeszłość – wraz z wirtualnymi bohaterami „Final Fantasy” otwiera się całkiem nowa era w historii kina. CLICK! zajrzał do studia produkcyjnego Squaresoft na Hawajach

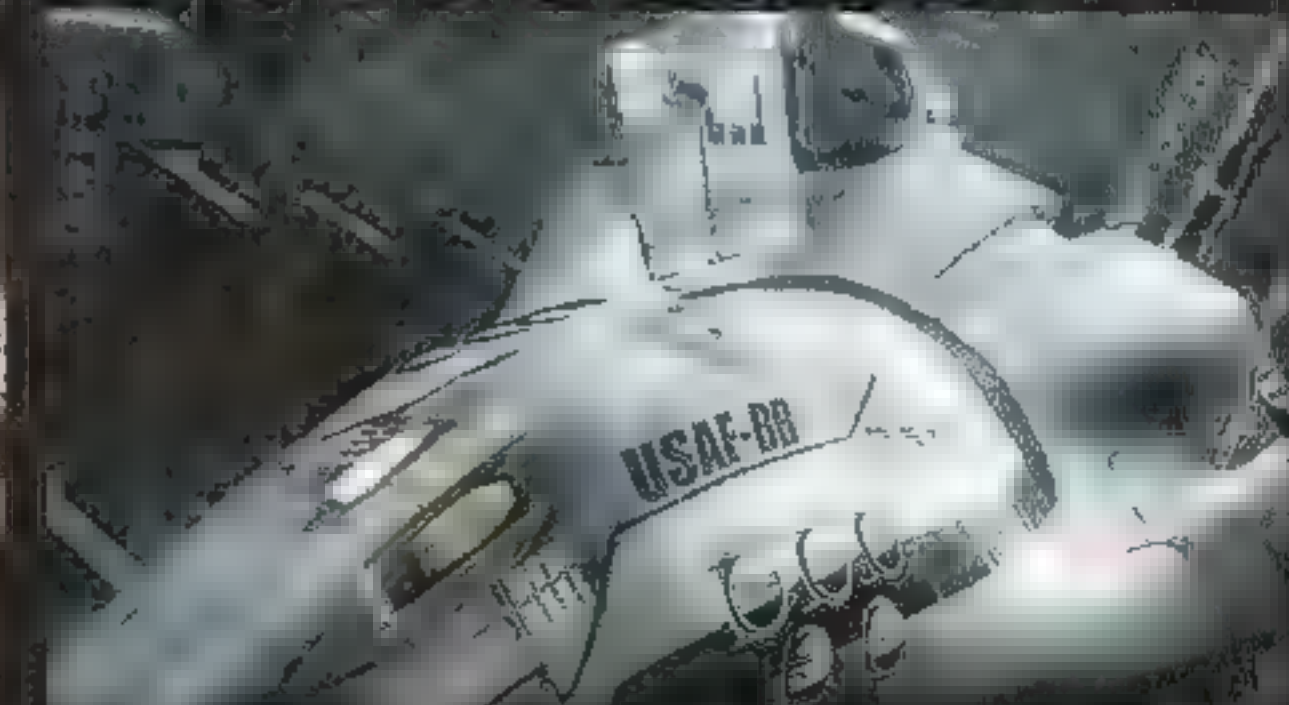
FINAL FANTASY

The Spirits Within

Historia



Zniszczony przez ludzi świat musi teraz stawić czoła pozaziemskim mocom. Naukowiec Aki Ross (po lewej) rusza na ratunek swojej planecie. Spotyka też byłego chłopaka...



kapitana Graya Edwardsa, który wyciąga swoją byłą z opresji (ach, jak romantycznie). Niestety, prawi jej przy tym morały

Wywiad

z Hironobu Sakaguchi



Japończyk Hironobu Sakaguchi jest twórcą sagi FINAL FANTASY i prezesem firmy Squaresoft. Jest on również pomysłodawcą filmu „Final Fantasy” oraz jego reżyserem.

Aby wprowadzić w życie pomysł filmu „Final Fantasy”, musiał pan stworzyć nowe oprogramowanie. Czy pańskie gry będą mogły na tym skorzystać?

Wprowadzić wszystkie dane filmu zostały zapisane w każdej fazie produkcyjnej, jednak dzisiejsze konsole nie są jeszcze przystosowane do ich przetwarzania.

Postacie filmowe wydają się być niezmiernie realne. Czy wirtualni bohaterowie będą mogli w przyszłości w pełni zastąpić prawdziwych aktorów?

W zasadzie tak, ale w świadomości widzów nie da się zastąpić takich gwiazd jak Julia Roberts czy Tom Cruise, których chcą podziwiać na ekranie. Nie mniej jednak wirtualni aktorzy mogą np. zostać dubierami. W moich planach zamierzam także wykorzystać w kolejnych produkcjach postać Aki – naszej gwiazdy filmowej – lecz nie jako naukowca, Dr Ross, a jako aktorkę wcielającą się w nową postać, następną rolę

O filmie FINAL FANTASY pisaaliśmy już wcześniej, ale wraz ze zbliżającą się jego premierą (w Polsce we wrześniu tego roku) ujawnia się coraz więcej szczegółów o tym rewelacyjnym przedsięwzięciu. Dla fanów konsolowych gier RPG seria FINAL FANTASY już od lat stanowi punkt odniesienia dla każdej kolejnej produkcji tego gatunku. Teraz twórca sagi postanowił podbić także srebrny ekran. Film nie będzie jednak oparty na żadnej części serii, ale ma do niej wprowadzić świeżą fabułę i nowe postacie. Przede wszystkim jednak widzowie zostaną zaskoczeni obłódną wręcz grafiką komputerową. Na jej powstanie wydano prawie 100 milionów dolarów i zatrudniono ponad 300 grafików komputerowych, którzy do tej pory pracowali przy takich filmowych hitach jak „Titanic”, „Godzilla” czy „Matrix”. Mimo że są to doskonali specjaliści, to przygotowanie animowanych scen zabrało im kilka lat. Wszystko to tylko po to (a może aż po to), aby udowodnić, że technika komputerowa nie została stworzona jedynie do ożywienia dinozaurów czy nauczania ludzkie, mowy jakiegoś słodkiego stworzonka.

Rezultat przerósł wszelkie oczekiwania! „Final Fantasy – The Spirits Within” zabierze cię za cyfrowe kulisy mrocznego świata rozwiniętej cywilizacji 2065 roku. Ludzkość ledwo daje sobie radę sama ze sobą, a tutaj jeszcze spada im na głowę atak kosmitów. Fabuły nie da się jednak ograniczyć tylko do kina akcji: bohaterowie odkrywają na nowo sens życia i nawiązują między sobą kontakty. Dzięki temu film ma szansę stać się czymś więcej, niż tylko kolejnym pokazem bezsensownej brutalności, której zwykle pełne są opowieści o ludzich i Obcych.

Tekst: Aleksandra „Krupik” Cwalina

Nawet w swoich snach Dr Ross szuka ratunku dla naszej planety...

ASY



Aki jest święcie przekonana o możliwości znalezienia sposobu na kosmitów, a Gray decyduje się ją wesprzeć w tym przedsięwzięciu.



Czas ucieka, potężni wrogowie deptają im po piętach, a lekarstwa na okropnych Obcych jakoś nie ma i nie ma. Nikt nie powiedział, że będzie łatwo.



przecież bohaterka „Final Fantasy” też nie jest ze stali i ostre przedmioty jej nie służą – czy mimo to uda się jej uratować Ziemię?

Wydawało się, że po DINOZAURZE
nie powstanie już nic piękniejszego,
a grafika komputerowa
osiągnęła szczyt swych możliwości

AKCJA!
W konkursie CLUCKA! i firmy JIP-IT! może
cie wygrać gadżety z filmu Shrek! Nagrody
rozdosujemy wśród osób które do 2 VIII
2001 przysła na adres redakcji kartkę pocztową
z kuponem konkursowym i odpowiesz na pytanie: jak nazywała się księżniczka w filmie Shrek!



SHREK



Sliczny smoczek,
który porwał
księżniczkę



Jacyś goście mnie
atakują! Chyba
dam im kopniaka!

Gdybyś wziął zbior najbrzydszych filmowych postaci i przecesał go tak dokładnie, jak fryzjer czesze twoje włosy przed ogoleniem ich na zero, to wśród wszelkiej maści czkających gnomów-moczymordów, smoków z popalowaną korą mózgową na wierzchu i cierpiących na kurczki karłów znalazłbyś obywatela SHREKA. Stworzenie to zdecydowanie nie grzeszy urodą. Z daleka przypomina gnijącego hipopotama skrzyżowanego z jedną z pacynek z „Polskiego ZOO”, jednak jeśli doń podejść, nasuwają się nieco odmienne wnioski. Osobiście twierdzimy, że zwierzę ten był niegdyś olbrzymim ogrem, który na skutek jakichś czarodziejskich sztuczek przeszedł na wegetarianizm. Gratis otrzymał wówczas duże i ciepłe serce, kilka niewielkich przyszczy i totalnie niewyparzony język.

Gdzie tu temat na film? – zapytasz zapewne i teoretycznie przyznasz ci rację. Teoretycznie, bo choć SHREK stanowi idealny przykład bohatera nienadającego się do wykorzystania w kinie (bo i gdzie mu do amantów pokroju Tarzana, Herkulesa czy dzwonnika z Notre Dame?), to jednak jego wrodzony pech czyni go postacią wielce interesującą. Ostatnio, na przykład, rodzinne bagno SHREKA zostało zaatakowane przez tuziny postaci z innych bajek. W spizarni zagościły niezwykle inteligentne myszki, łóżko zajął zły wilk, zaś po okolicy parady świnki trzy. O ciszy i spokoju nie ma co marzyć... Okazuje się bowiem, że król

sąsiedniego królestwa, karłowaty i gnuśny Lord Farquaad, stracił na rzecz smoka swoją ukochaną księżniczkę, Fionę. Jego poddani otrzymali więc rozkaz: „Spadać stąd i nie wracać mi tu bez panny oraz poćwiartowanych zwłok tego nędznego porywacza!”, po czym w trybie natychmiastowym opuścili swe rodzinne domy. Pech chciał, że podczas ucieczki trafili na bagno SHREKA.

Cóż było robić? Zielony paskudnik spałował manatki do niewielkiego plecaczka i z uśmiechem na ustach ruszył negocjować ze smokiem sprawę uwolnienia księżniczki. Po drodze zahaczył też o zamek Farquaada i zaprzyjaźnił się z rozgadany, przemądrzałym osłem, który na dobrą sprawę rzeczywiście był totalnym osłem (na szczęście z tych pocziwych). SHREK przeżył też wiele przygód i stanął twarzą w twarz z wieloma niebezpieczeństwami, jednak na największą niespodziankę natknął się na końcu swej wędrówki. Okazało się bowiem, że księżniczka Fiona ma pewien bardzo, ale to bardzo mroczny sekret...

SHREK, jeden z największych tegorocznych przebojów, wypłynął z wytwórni Dreamworks, należącej do Stevena Spielberga oraz byłego szefa firmy Disney, Jeffreya Katzenberga. Wpływ obu panów widoczny jest niemal w każdej pojedynczej klatce filmu, może za wyjątkiem napisów końcowych. Oto bowiem

wszystkie znane amerykańskie publiczne bajki zostały odwrócone o 180 stopni, spite, ośmieszone i wydrwione! Kopciuszka, królową Śnieżkę, Pinokia, Piotrusia Pana czy wreszcie Robin Hooda wyrwano żywcem z ich macierzystych filmów animowanych, i to tylko po to, by posłużyć się nimi do przygniecenia widza serią beczelnych, lecz przeraźliwie śmiesznych dowcipów. Wystarczy przecież wyobrazić sobie

Osiółek – tańczy,
śpiewa i stepuje.
Prawdziwy
przyjaciel SHREKA



Główna postać: Shrek

SHREK – duży, zielony, niegrzeczny, brzydko pachnie. Ale pod powłoką bestii kryje się dobre serce



Zdrowie wszystkich widzów. Już wkrótce poślubię księżniczkę!



Lord Farquaad – zasadniczy, zarozumiały. Pragnie poślubić idealną księżniczkę



pierwszy komentarz SHREKA, który zdenerwował się na wdok stojącą na jego stole trumny ze Śnieżką, by zrozumieć, że rzeczywistość jest się z czego cieszyć. Tym bardziej, że w angielskiej wersji językowej pojawili się Eddie Murphy („Gruby chudzi”), „Doktor Do Itte”), Mike Myers („Austin Powers”) i Cameron Diaz („Sposób na blondynkę”, „Aniołki Charliego”). Co ciekawe, firma Disney przez jakiś czas rozważała pozwanie producentów SHREKA do sądu za kradzież ich sztandarowych postaci, jednak w ostatniej chwili zrezygnowała z procesu, licząc na chociaż częściowy udział w zyskach.

„Komputer to rewolucja w procesie animacji. Nie ewolucja, ale właśnie rewolucja. A nie ma wątpliwości, że SHREK stoi ponad wszystkim, co do tej pory osiągnięto na po-
l u

animacji komputerowej” – powiedział Jeffrey Katzenberg na jednej z konferencji prasowych. Dyrektor Dreamworks nie przesadzał. Zatrudnieni przez niego graficy stworzyli świat, jakiego żaden widz kinowy jeszcze nie widział! Nad każdą sceną pracowało kilkadziesiąt osób. Każde miejsce odtworzano ze zdjęć i obrazów, starając się oddać takie szczegóły jak drobne kamyczki czy nawet ziarenka piasku. Zaprojektowano oddzielne animacje dla włosów, skóry, mięśni, tłuszczu, skóry, włosów, a nawet ubrania poszczególnych postaci! Specjalnych programów użyto też, by oddać urok całkowicie naturalnych zatańców powierzchni, reakcji obiektów na światło, ogień czy płyny o różnej gęstości. Wiele pracy wymagało też prawidłowe odwzorowanie wyglądu włosów. Każdy z nich był oddzielnie animowany. Ten sam system został użyty do zobrazowania nitki wystających z tuniki SHREKA

Film trafi do nas w polskiej wersji językowej, dzięki czemu wiele dowcipów zostanie przeniesionych do naszej, jakże specyficznej rzeczywistości zrozumiałej przez to dla każdego, nawet bardzo młodego widza. SHREK spodoba się też starszym, głównie ze względu na świetny humor i interesującą, pełną podtekstów historię. A zatem, panowie, panie i pozostali, do kin marsz! Czas zobaczyć, jak za 10-20 lat będą wyglądać gry komputerowe.

Fiona – piękna księżniczka, która potrafi być złą. Skrywa mroczny sekret



NA CMENTARZYSKU STARYCH GIER

Również i gry umierają.
Ich rodzicom, programistom,
nie zawsze udaje się doprowadzić
proces produkcyjny do końca.

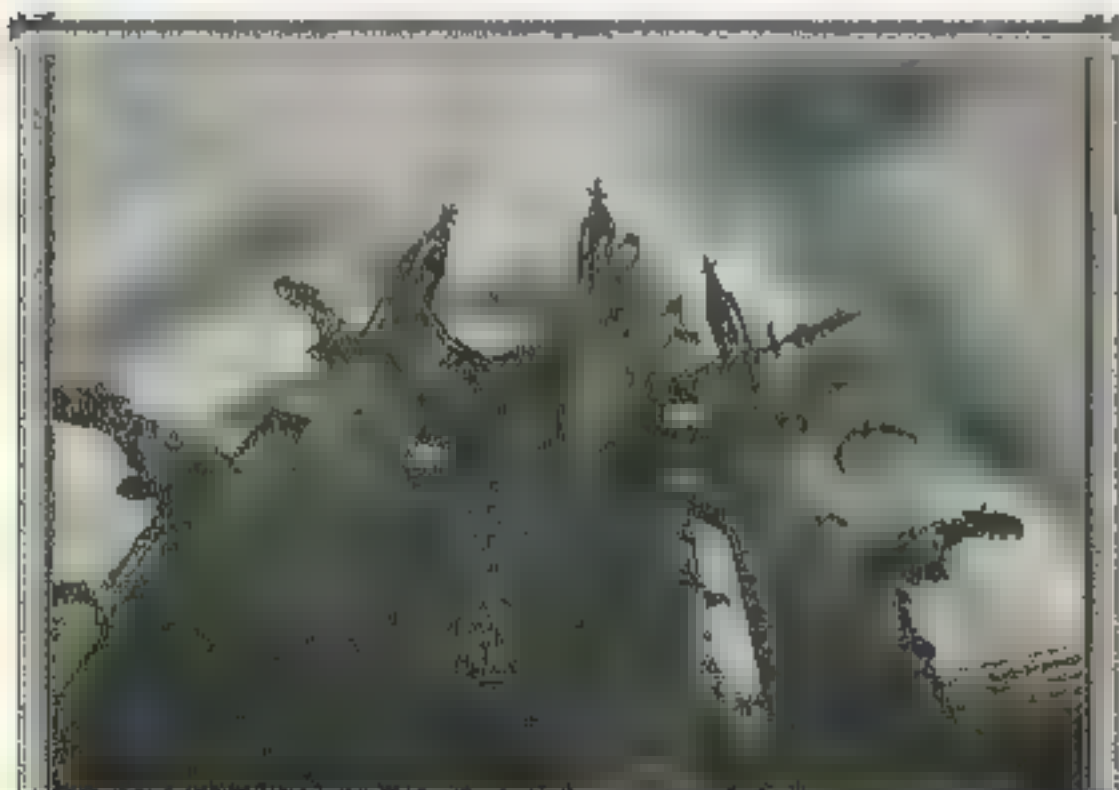
Swiatowy rynek gier komputerowych pęcznieje z roku na rok. Co miesiąc w sklepach i w Internecie pojawia się około setki nowych programów. Jednak tylko nieliczne stają się przebojami. Owszem, taki TOMB RAILER na stałe wszedł do historii elektronicznej rozrywki, a DOOM wciąż żyje w pamięci graczy, jednak są to nieliczne wyjątki. Co bowiem stało się z takimi hitami jak BLUE FORCE, BE-

TRAYAL AT KRONDOR czy PRIMAL RAGE? Zostały zapomniane... Jedyne najbliżsi – autorzy, sprzedawcy, leciwi recenzenci i właściciele oryginalnych kopii – wciąż jeszcze o nich pamiętają; przynajmniej wtedy, gdy przyjdzie im ochota na startcie pyłu z najbardziej zakurzonych półek. Lecz i te gry nie mają przecież najgorzej. O ich mniej sławnych braciach, takich jak COW HUNTER, WITHAVEN czy POWER

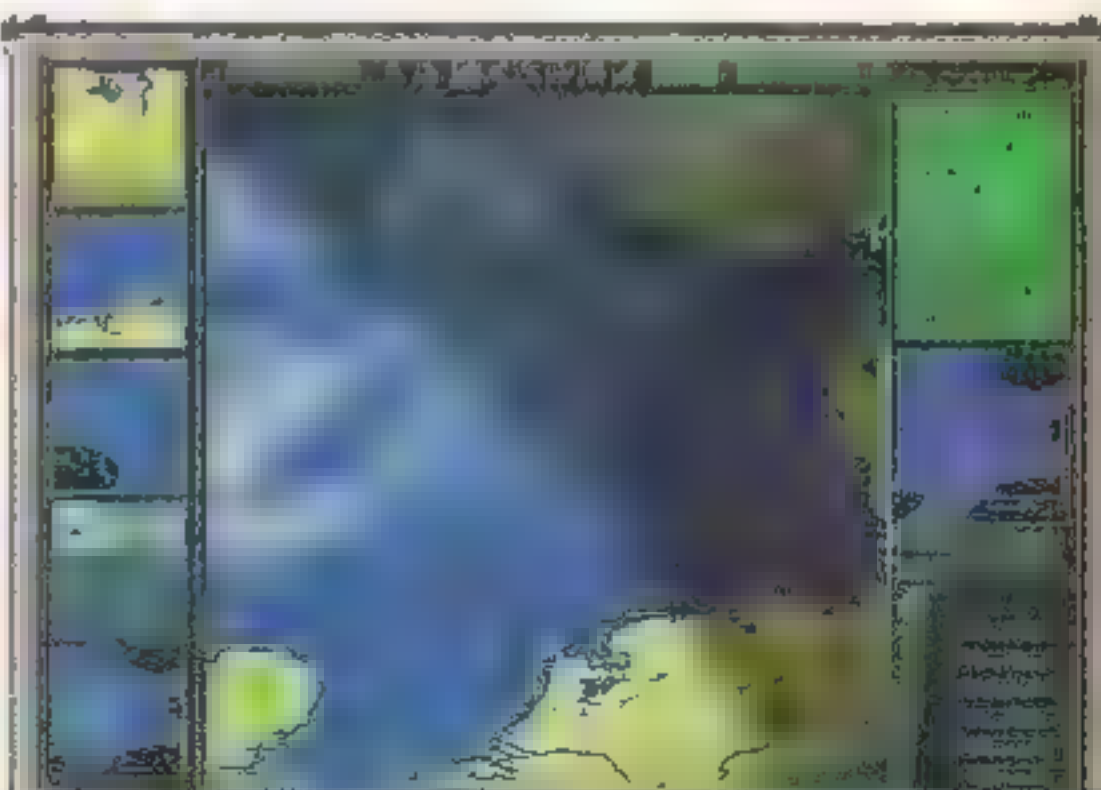
HOUSE, nie wspomina dziś już nikt. Na samym dnie tej doliny rozpaczki tkwią zaś programy, które nigdy nie ujrzały światła dziennego. Zmarły, zanim na dobre się urodziły.

Z jednym z najsympatyczniejszych zgonów związana jest firma Blizzard, autorzy ukochanego przez wszystkich DIABŁO 2. Ponad pięć lat temu jej programiści obiecali graczom swoją pierwszą dużą przygodówkę zatytułowaną WAR-

CRAFT ADVENTURES, nawiązującą do serii popularnych RTS-ów. Świat obiegły wówczas przepiękne, ręcznie malowane obrazki z gry przedstawiające orków w pozycjach bojowych. Większość magazynów komputerowych opublikowała też obszerna zapowiedź tego tytułu. Spodziewano się cudu, programu, która odrodzi podupadający gatunek. Fabuła prezentowała się bowiem wyśmienicie – mieszkający w Azeroth ork o imieniu Thrall stawał w obronie swych ciemniejszych braci, nie tracąc przy tym dobrego humoru i skłonności do rozwiązywania skomplikowanych zagadek. Kiedy już wszystko było gotowe, dubbing postaci nagrany, zaś kod programu spisany, szefowie Blizzard postanowili w ogóle nie wydawać gry! Podobno przestraszyli się lepiej wygadającej przygodówki LucasArts CURSE OF MONKEY ISLAND. Fani byli zawiedzeni...



WARHAMMER 40000: AGENTS OF DEATH to jedna z wielu gier, które nie ujrzały światła dziennego. Szkoda.



Inaczej wygląda sprawa HARPOON 4. Już wszyscy myśleli, że umarł śmiercią naturalną, gdy tymczasem...

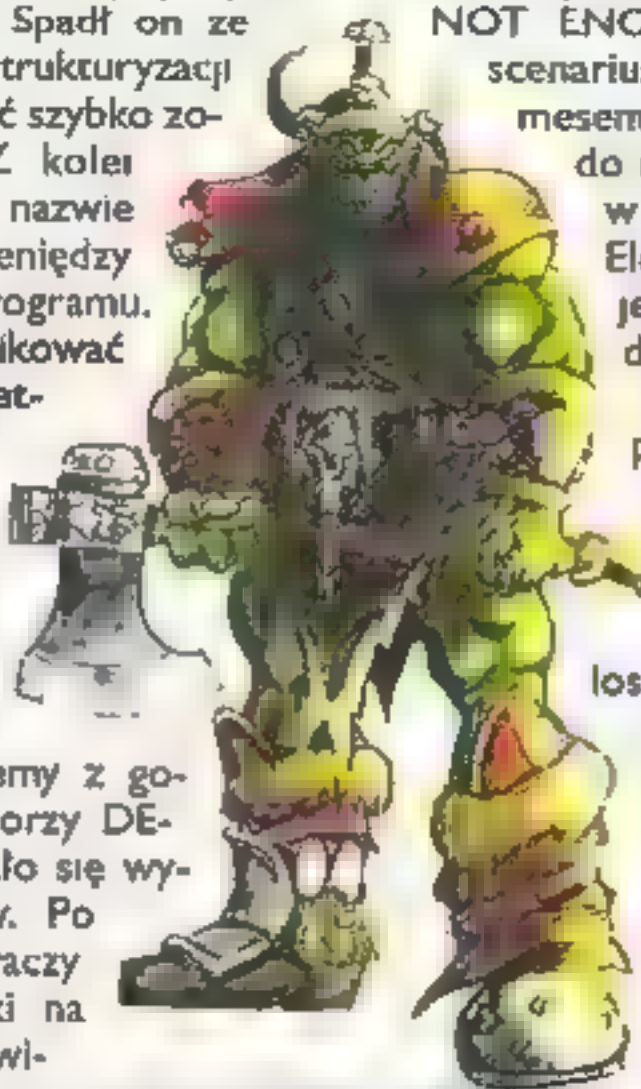


WARCRAFT ADVENTURES był jedną z najbardziej oczekiwanych gier. Piękną, kolorową, wciągającą. Niestety, ktoś postanowił uśmiercić miłego orka.

Podobny los spotkał głośny niegdyś wyścig TRANS AM 1968-1972, zapożyczony jako najpiękniejszy tytuł w historii gatunku. Spadł on ze sztalugi tuż po restrukturyzacji w firmie Sierra i dość szybko został zapomniany. Z kolei twórcom gry RPG o nazwie AVARIS zabrakło pieniędzy na dokończenie programu. Zdołali jednak opublikować w Internecie kompletny szkic gry (www.bifrost.org/avaris.html) – powinien go przejrzeć każdy, kto nie wie, jak zabrać się za robienie własnego przeboju. Problemy z gotówką mieli też autorzy DEMISE. Im jednak udało się wybrnąć z tarapatów. Po prostu poprosili graczy o dobrowolne datki na rzecz ich gry! Całkowicie poddali się natomiast autorzy AMEN: THE AWAKENING, strzelaniny z elementami RPG, rozgrywanej się w przyszłości oparowanej przez wywołujący szaleństwo wirus. Doszli bowiem do wniosku, że projekt jest zbyt ambitny jak na ich skromne umiejętności.

Ciekawym przypadkiem okazuje się też wstrzymanie przez producenta prac nad jedną z wersji gry. Program wówczas nie umiera – wszak pojawia się na rynku – uśmiercone zostają jednak nadzieje graczy oczekujących kolejnego przeboju. I tak znakomita strzelanina MISSION IMPOSSIBLE, bazująca na pierwszej części filmu z Tomem Cruise'em w roli głównej, ukazała się pierwotnie na konsolę Nintendo 64. Infogrames obiecywał, że wypuści ją również w wersji na PC,

WARCRAFT ADVENTURE przepadł, a teraz czekamy na następną grę z tej serii!



jednak dokładnie rok temu potwierdził wstrzymanie prac nad grą. Podobnie rzecz się miała z THE WORLD IS NOT ENOUGH wykorzystującym scenariusz ostatniego filmu z Jamesem Bondem. Gra jeszcze do niedawna znajdowała się w planie wydawniczym Electronic Arts, ostatnio jednak znikła z niego. Wiadomo też, że STAR WARS: OBI-WAN nie pojawi się ani na PC, ani na Playstation 2, przechwycił go bowiem Bill Gates i jego konsola X-Box. Podobny los spotkał ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE, rewelacyjnie zapowiadającą się platformówkę opowiadającą o przygodach sympatycznego Abe'a!

Również i w Polsce gry umierały. Kilka lat temu firma Metropolis obiecywała WIEDZMIŃNA bazującego na cyklu niezwykle popularnych powieści fantasty autorstwa Andrzeja Sapkowskiego. Niestety, program do dziś się nie ukazał. Polski rynek okazał się zbyt mały, by go sfinansować, zaś na Zachodzie o Gericie z Rivii po prostu nie słyszeli! Nieznane są też losy ulepszonej wersji MORTYRA i działającego na jego silniku WARHAMMER 40000 AGENTS OF DEATH.

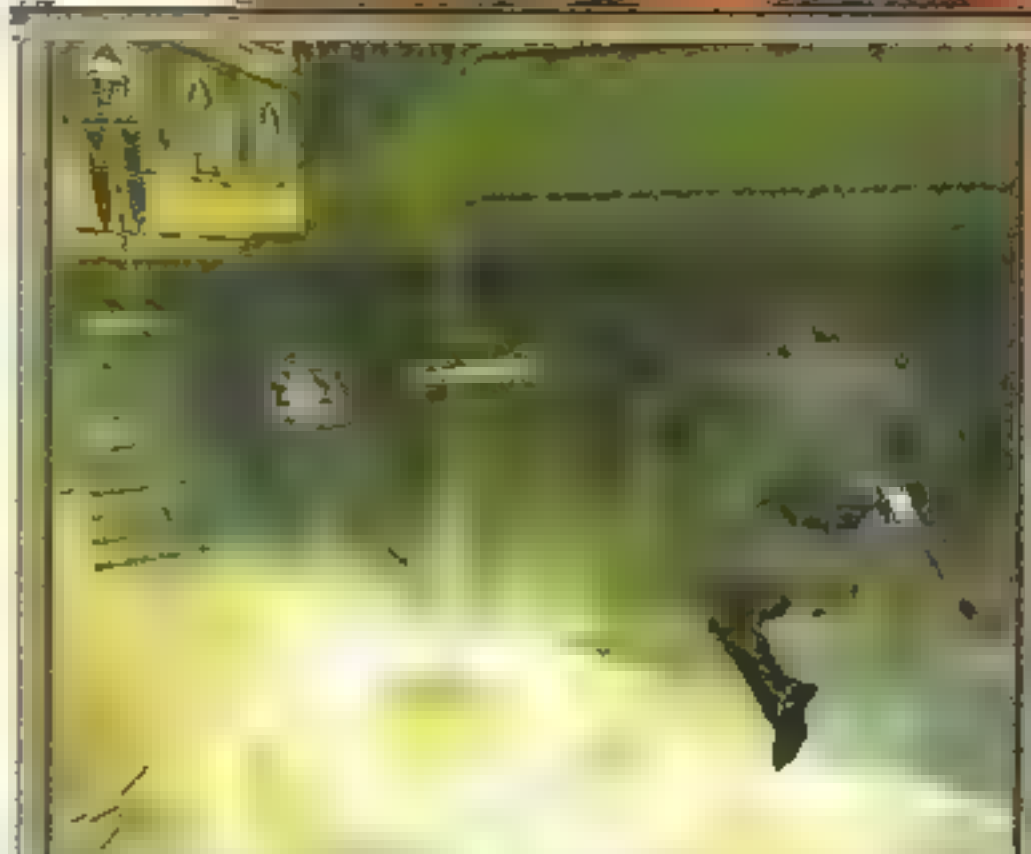
Na szczęście z zaświatów można powrócić. Nie tak dawno dowiódł tego HARPOON 4, skomplikowany „symu-

AMEN: THE AWAKENING miało być tak wspaniałe, że jego twórcy aż się przestraszyli i w ogóle zrezygnowali z dalszej pracy. Pomysł umarł na amen.

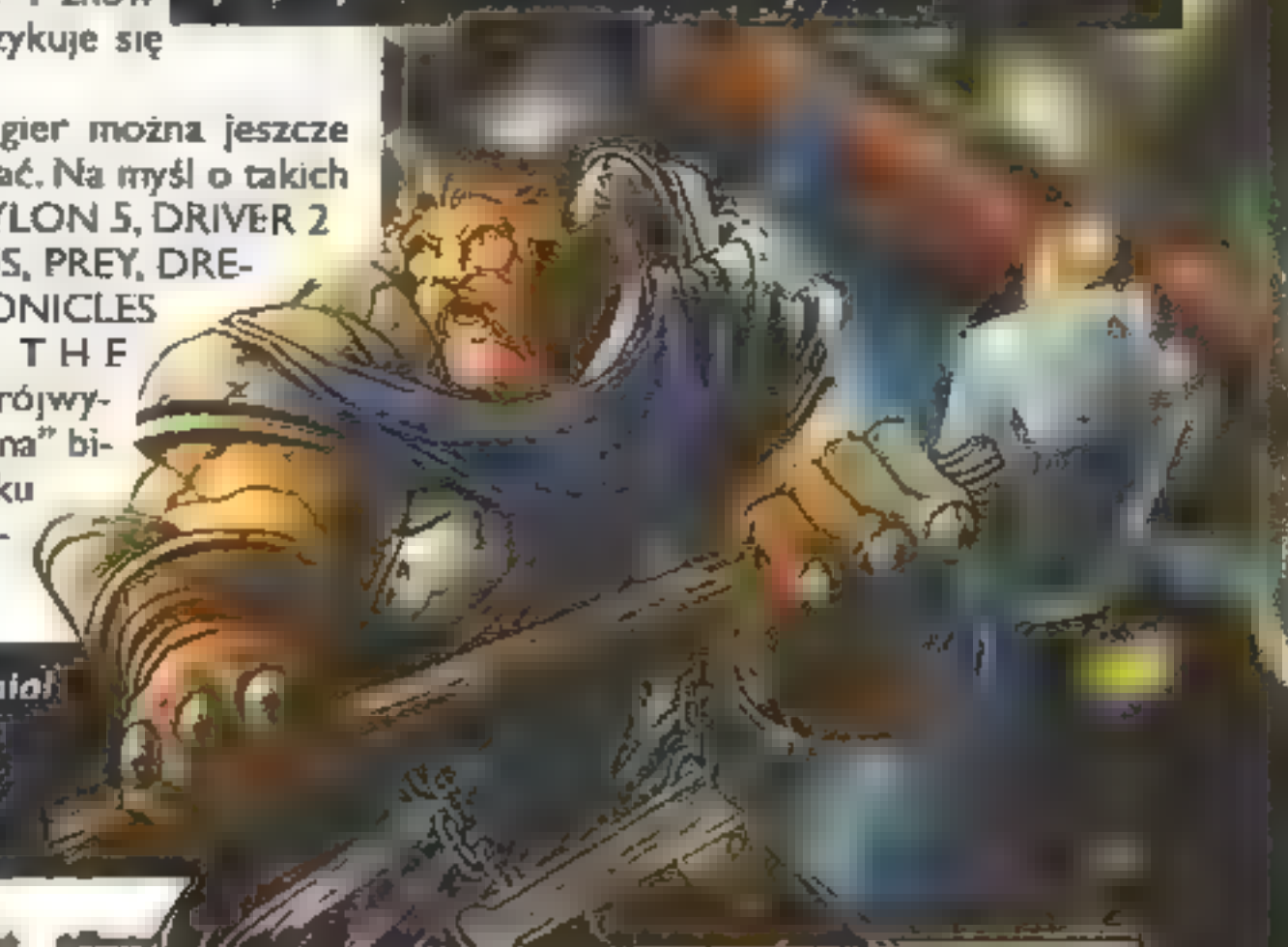
labor i strategia w jednym”, przygotowywany od ponad dwóch lat przez SSI. Wskutek licznych przetarasowań pracujący nad nim programiści trafili pod opiekuńcze skrzydła innej firmy, która po krótkim namyśle zdecydowała się uśmiercić projekt. Jako przyczynę podano trudności finansowe oraz brak wiary, że gra może na siebie zarobić. Na szczęście kilka tysięcy protestacyjnych e-maili i pojawiające się w Internecie nawoływania do bojkotu produktów tej firmy spowodowały, że decyzję odwołano. Dziś HARPOON 4 znów pływa i powoli szykuje się do desantu.

Listę zmarłych gier można jeszcze długo kontynuować. Na myśl o takich tytułach jak BABYLON 5, DRIVER 2 PC, HIRED GUNS, PREY, DREAMLAND CHRONICLES czy INTO THE SHADOWS (trójwymiarowa „chodzona” bijatyka) aż się w oku ciężko kręci, a serce zalewa żal...

WARCRAFT 3 miał więcej szczęścia niż jego dziadek ADVENTURE.



Jeden z najgłośniejszych tytułów katastroficznych, czyli OBI-WAN we własnej osobie.



MISSION IMPOSSIBLE doczekało się tylko wersji na N64. Dalsze projekty rozplynęły się w niebycie.



BABYLON 5 też nie miał szczęścia. Podobnie jak jego fani, którzy czekali na grę na darmo.

Dobrze, że prace nad tą wersją **WARCRAFTA** nie zostały wstrzymane.

IBM PRODUKUJE UKŁADY DLA PS2

Koncern IBM wygrał przetarg na produkcję mikroprocesorów do konsoli PLAYSTATION 3. Będą one odpowiedzialne za porozumiewanie się sprzętu zarówno z urządzeniami podłączonymi do Internetu, jak i pomiędzy samymi konsolami. Ciekawe, kto wygra przetarg na produkcję układów graficznych i głównego procesora nowej konsoli.

ATARI POWRACA... RAZEM Z INFOGRAMES

Czyżby jedna z najslawniejszych firm komputerowych wszech czasów (obok IBM i Microsoftu) – Atari – wróciła na rynek komputerowy? Na razie nie, ale wszystko wskazuje na to, że może się tak stać już niedługo za sprawą jednego z największych wydawców gier komputerowych na świecie, czyli Infogrames. Firma ta narzeka, że za mało ludzi kojarzy ją z grami komputerowymi. Niedawno, wykupując firmę Hasbro, Infogrames zakupił też prawa do nazwy Atari i bardzo poważnie zastanawia się nad powrotem tej legendarnej marki na rynek. Ciekawe, czy to jest dobry pomysł?

X-BOX: BARDZO KOSZTOWNA NAZWA

Jak pamiętacie, Bill Gates zdziwił się, gdy usłyszał, że nazwa X-Box jest już od pół roku zarejestrowana i należy do małej firmy X-Box Technologies. Nie ma jednak rzeczy niemożliwych do kupienia. Microsoft, nie dyskutując, zapłacił dotychczasowemu właścicielowi odpowiednią sumę i kupił prawa do nazwy. Cena musiała być spora, zważywszy na pewną przegraną Billa podczas ewentualnego procesu sądowego. Nikt nie podaje kwoty, ale byli właściciele nazwy są „bardzo, bardzo zadowoleni” z transakcji.

DREAMCAST: KOLEJNY CIOS W PLECY

Kolejnym ciosem dla użytkowników mocno wysłużonego i mało już docenianego DREAMCASTA jest wycofanie się firmy Sierra z wydania kultowej gry HALF-LIFE na tę właśnie platformę. Sierra długo zastanawiała się nad tą decyzją, ale... pieniądze wzięły górę nad troską o graczy i nikt już raczej nie ujrzy wersji na DC. Po prostu to jest bardzo pochopne, bo pokazuje, że Sierra tak naprawdę nie myśli o graczach.

TOMB RAIDER

Lara Croft góra

Przeciwnicy najslawniejszej pani archeolog na świecie mają kolejny powód do wrywania sobie włosów z głowy. Film opowiadający o przygodach urodziwej Lary Croft (w roli głównej występuje śliczna Angelina Jolie) cieszy się sporym powodzeniem. TOMB RAIDER: THE MOVIE na Zachodzie miał premierę już 15 czerwca i w pierwszy weekend wyświetlania zarobił ponad 48 milionów dolarów! Tak znakomity wynik udało się osiągnąć mimo nie najlepszych recenzji filmu w prasie. Jeden z krytyków napisał: „Wspaniała ścieżka dźwiękowa, świetna historia, supermięśnie, ale ten scenariusz...”. Wiele wskazuje jednak na to, że producentom przeboju, studiu Paramount, zwrócą się nakłady poniesione na wyprodukowanie przygód Lary (jedyne 80 milionów dolarów). Ciekawe, czy TOMB RAIDER osiągnie taki sukces również i w Polsce. Niestety, u nas premiera dopiero 10 sierpnia (a w następnym CLICKU! dużo zwiąanych z nią atrakcji).

Targi, targi i po targach

Kto zrobił najlepsze wrażenie

W maju odbyły się najważniejsze targi w branży gier komputerowych i konsolowych, E3. Pokazano na nich sporo ciekawostek, które dzielnie obiegali dziennikarze z całego świata. Jednak dopiero w połowie czerwca przedstawiciele prasy i internetowych stron poświęconych grom rozdali nagrody dla pokazywanych na targach produktów (ale tylko takich, które można było wypróbować). Okazało się, że najwięcej nagród zdobyły propozycje na najnowsze konsole. A kto został największym przegranym? No cóż, chyba Bill Gates, którego X-Box o kilka długości kabla przegrał z GameCube Nintendo. Oj, to musiało boleć komputerowego potentata...

A oto pełna lista zwycięzców:

Najlepszy produkt targów: GameCube (drugie miejsce: Star Wars Galaxies na PC)

Najbardziej oryginalna gra: Majestic na PC (drugie miejsce: Pikmin na GameCube)

Najlepsza gra na PC: Star Wars Galaxies (drugie miejsce: Medal of Honor Allied Assault)

Najlepsza gra konsolowa: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty na PS2 (drugie miejsce: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 na GameCube)

Najlepszy sprzęt do PC: GeForce 3

Najlepszy sprzęt konsolowy: GameCube (drugie miejsce: X-box)

Najlepsza gra akcji: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2 na GameCube (drugie miejsce: Medal of Honor Al-



lied Assault na PC)

Najlepsza gra action/adventure: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty na PS2 (drugie miejsce: Devil May Cry na PS2)

Najlepsza bijatyka: Super Smash Brothers Melee na GameCube (drugie miejsce: Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium na PS2)

Najlepsza gra RPG: Neverwinter Nights na PC (drugie miejsce: Final Fantasy X na PS2)

Najlepsze wyścigi: Gran Turismo 3: A-Spec na PS2 (drugie miejsce: Codename: Project Gotham Racing na Xbox)

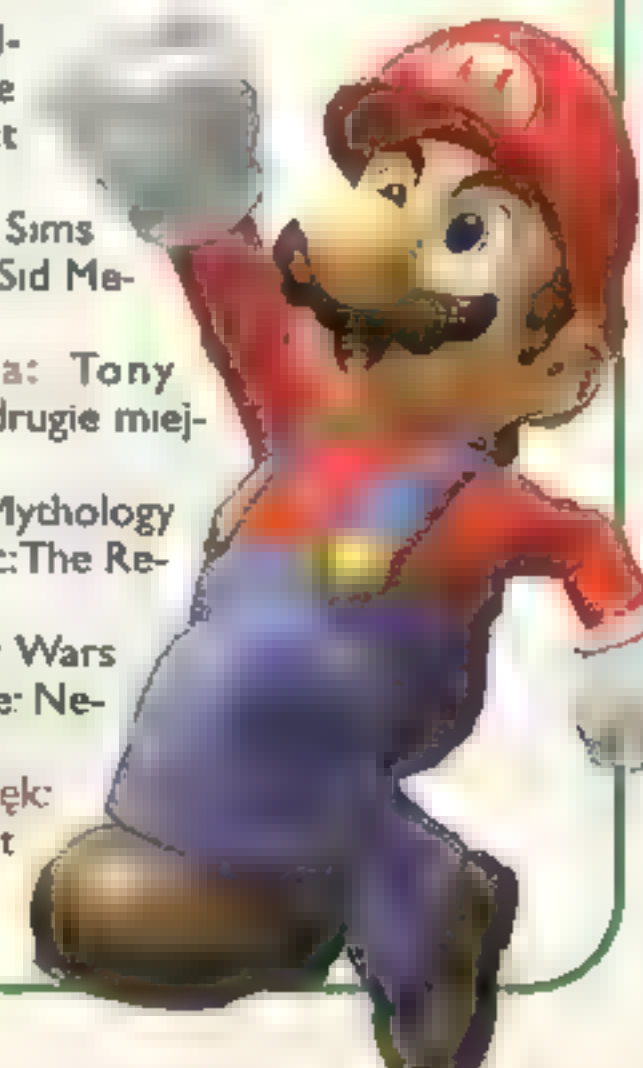
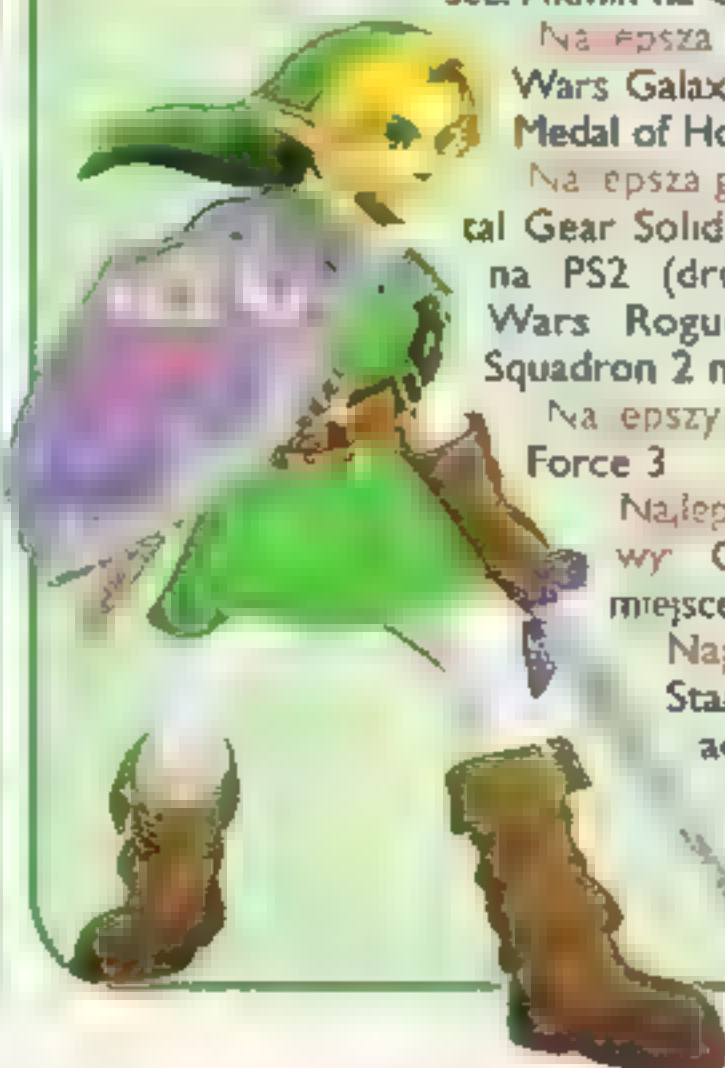
Najlepsza symulacja: The Sims Online na PC (drugie miejsce: Sid Meier's Sim Golf na PC)

Najlepsza gra sportowa: Tony Hawk's Pro Skater 3 na PS2 (drugie miejsce: NBA Street na PS2)

Najlepsza strategia: Age of Mythology na PC (drugie miejsce: Republic: The Revolution na PC)

Najlepsza gra sieciowa: Star Wars Galaxies na PC (drugie miejsce: Neverwinter Nights na PC)

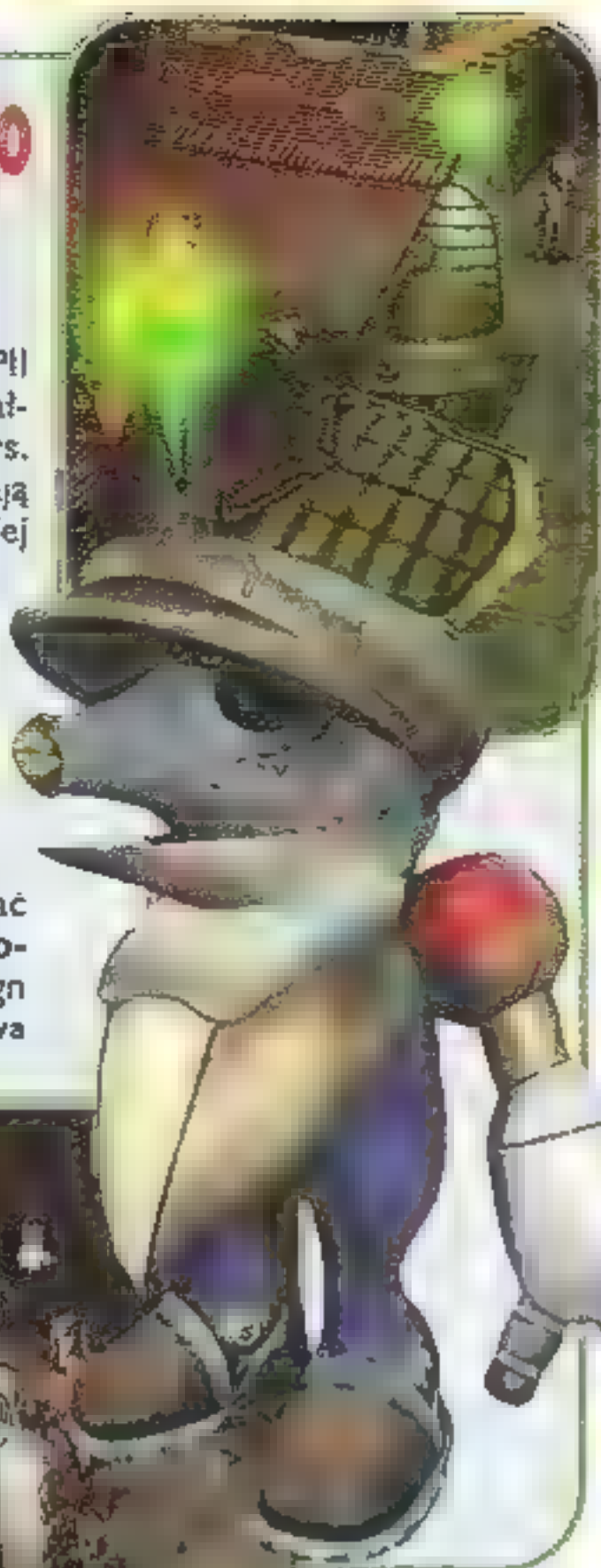
Specjalna nagroda za dźwięk: Medal of Honor Allied Assault na PC



Zrób sobie Obcego

Konkurs Mucky Foot

Razem z premierą STARTOPI! na horyzoncie pojawił się całkiem interesujący konkurs. Twórcy gry, firma Mucky Foot, czekają na projekty przedstawiające najbardziej odlotowych Obcych. Zwycięzca otrzyma specjalny zestaw gadżetów związanych ze STARTOPI! oraz produkty firmy Eidos, a jeżeli praca będzie wystarczająco dobra, to znajdzie się dla niej miejsce w następnej odsłonie gry. Więcej o konkursie przeczytasz na stronie www.mucky-foot.com. Obrazki można przysłać pod adresem webmaster@muckyfoot.com (w temacie podaj „Design Competition”). Uwaga! Konkurs trwa tylko do 31 lipca!



Zabawa w Quake 3, czyli łączmy się...

Problemy z Dreamcastem

JD Software wypuścił właśnie nowy patch do QUAKE 3: ARENA z cyferkami 1.29F. Łatka poprawi między innymi kod sieciowy gry, da możliwość zabawy na nowych mapach dla trybu PRO, ulepszy efekty wizualne i wgra zabezpieczenie przeciwko „cheatom”. Nie będą się jednak cieszyć z tego faktu gracze chcący zagrać przez Internet z użytkownikami konsoli Sega Dreamcast. Sega wydała wła-



śnie pakiet 23 map dla PC umożliwiających wspólne pojedynki sieciowe pomiędzy użytkownikami tych platform i pakiet ten nie jest kompatybilny z POINT RELEASE 1.29F. Gracze pecetowi, chcący zagrać z przeciwnikami konsolowymi, muszą zainstalować wcześniejszą wersję patcha, do numerka 1.16n. Będzie to daremne, jeżeli serwer, na którym będą chcieli rozpocząć rozgrywkę, będzie miał wgraną nowszą wersję POINT RELEASE...

Najlepiej sprzedająca się konsola

Najnowsza przenośna konsolka bije właśnie rekordy sprzedaży w USA. Jest obecnie najczęściej kupowaną konsolą i w ciągu zaledwie pierwszego tygodnia sprzedała się w liczbie ponad pół miliona sztuk w samych tylko Stanach Zjednoczonych. Po tygodniu GBA został wymieniony z półek sklepowych – Nintendo obiecało jednak dostarczyć wystarczającą liczbę konsolek. Całkowitej liczby egzemplarzy sprzedanych na całym świecie nikt jeszcze nie ujawnił – aż strach się pytać. Ciekawe, jak konsola poradzi sobie na polskim rynku. Gdy czytasz te słowa, GBA jest już w sklepach. Jego cena wynosi, bagatela, około 500 zł.



NOWY TYTUŁ WANeko

www.yo.rim.or.jp/~waneko/; e-mail: waneko@yo.rim.or.jp

PIERWSZY W POLSCE! MAGAZYN MANGI!

Trzy różne tytuły mangowe
w każdym numerze!

Ciekawe artykuły o komiksie,
o Japonii i odlotowe konkursy!

NAGA PRAWDA O MANDZE!
NIE MOŻESZ TEGO PRZEGAPIĆ!

Do nabycia w kioskach RUCH-u, EMPIK-ach,
księgarniach „MATRAS” i bezpośrednio u wydawcy.

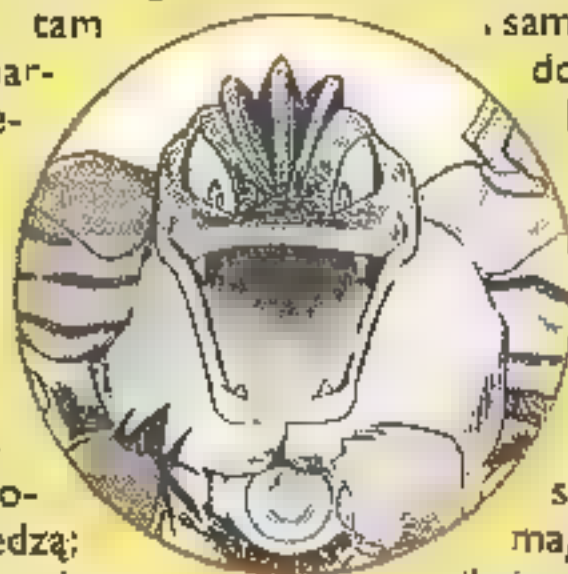
Wpadnij też do nowo otwartego sklepiku japońskiego
zapraszamy! <http://sklepjaponski.cjb.net>



Komiks Pokemon

Papierowy Pikachu

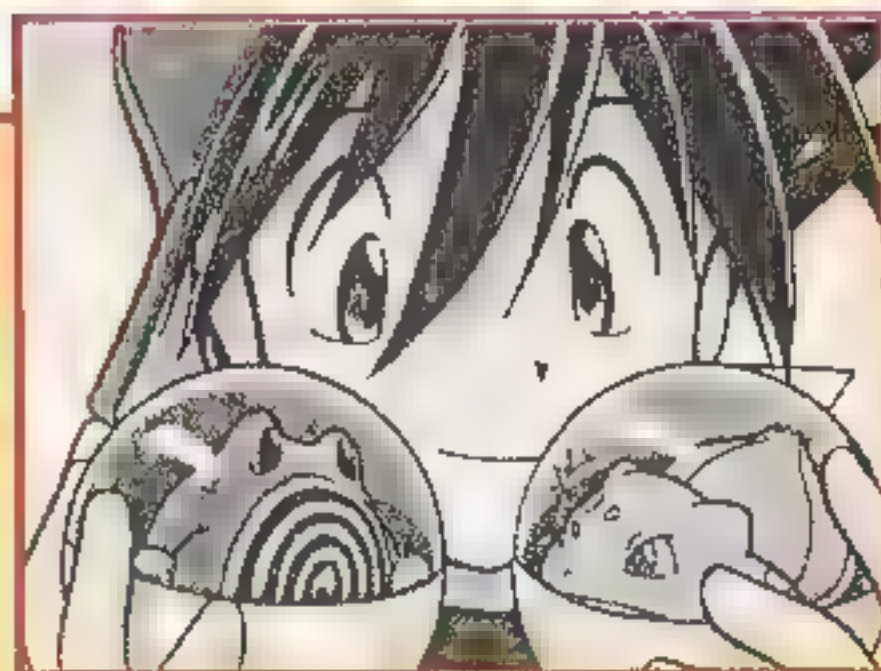
Nareszcie! Po długim oczekiwaniu w twoje ręce trafił (zapowiadany na 100%) pierwszy numer „Pokemon Adventures” autorstwa zespołu Kusaka-Mato, wydany w Polsce przez J.P.Fantastica. Jak można się domyślić, jest to Manga o kieszonkowych potworach, znanych z gier Nintendo oraz z serialu emitowanego w Polsce. Poznajesz tam chłopca o imieniu Red (bardzo podobny do filmowego Asha), mieszczącego w miasteczku Pallet Town (miejsce dobrze znane z gier POKEMON RED, BLUE lub YELLOW), który uważa się za „najlepszego z najlepszych” trenera Pokemonów. Dla tych, co nie wiedzą: Pokemon-trener to osoba zajmująca się łapaniem i trenowaniem Pokemonów, a są one „stworzeniami, które, dzieląc świat z ludźmi, żyją na łonie natury”. Przygody Reda zaczynają się w momencie, kiedy wpada on na dużą grupę trenerów w jednakowych ubranach,



z literą „R” na koszulkach i podśledzając ich plan schwytania wymarzonego okazu Pokemona w pobliskim lesie. Oczywiście nie byłby trenerem, gdyby nie spróbował sam go dopaść. W lesie spotyka Charmandera walczącego z Mew. Nie rozumie decyzji jego trenera o odwołaniu Charmandera po zaedwie dwóch atakach, sam próbuje swych sił, wysyłając do walki z Mew swojego Poliwhirla. Ten jednak przegrywa... Red decyduje się odwiedzić profesora Oakę, badacza mluszych stworów i rozpoczyna z nim poszukiwania tajemniczego Pokemona. Działania te pokazują, że najlepszymi trenerami są ludzie mający serce dla Pokemonów, dbający o nie, traktujący je z szacunkiem i miłością.

Komiks wydany w formacie A-4, jego objętość to 62 strony czarno-białe oraz kolorowa okładka. Kosztuje 7,50 zł, ale jego zawartość sto na naprawdę wysokim poziomie. Jest to prawdziwy komiks,

wart zapoznania się z oryginalną, choć nieskomplikowaną, kreską autorstwa pana Mato. Zresztą, oceńcie sam PS Nieoficjalne źródła donoszą, że kolejne odcinki serialu „Pokemon” mają trafić na antenę Polsatu już w październiku. Pozy emy – zobaczmy



Odkrywanie życia

Zegarek z filmu Final Fantasy

Razem z nadchodzącą premierą niecierpliwie oczekiwanego filmu FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN na rynku na pewno pojawią się wiele gadżetów związanych z tym tematem. W Japonii już się zaczęło. Firma Seiko postanowiła podbić serca miłośników filmu, zaproponowała im zegarek, który do złudzenia przypomina specjalne urządzenie noszone przez główną bohaterkę FINAL FANTASY (Dr. Aki). Niestety, zegarek nie będzie można wykorzystać do wykrywania żywych istot (takie było jego zastosowanie w filmie), posłuży głównie do odmierzania czasu. Ależ to zwyczajne... do tego ta oszalała cena: 200 dolarów!



W CLICK! 12/01 NAGRODY WYLOSOWALI

TOP 20

Nagrodę, grę ufundowaną przez firmę CD Projekt, otrzymuje Marcin Kałacki z Wodzisławia Śląskiego.

FORMULA 1

Odp.: Zawody F1 mogą być rozgrywane np. na torach Imola, Monza, Suzuka. Nagrodę, grę F1 na PS2, otrzymuje Wojciech Sumin ze Szczecina.

DUNE

Odp.: W cyklu Dune ukazały się cztery gry. Nagrody, gry BATTLE FOR DUNE, otrzymują: Jakub Rausch z Poznania, Paweł Mazur z Warszawy, Maciej Modzeł z Wrocławia, Łukasz Biel z Rybnika, Bartosz Niezgoda z Gliwic.

ADAŚ

Odp.: Barnaba był piratem. Nagrodę, grę ADAŚ I PIRAT BARNABA otrzymuje Kamil Zawadzki z Kobyłki.

BLACK & WHITE

Odp.: W grze możesz tresować chowańca. Nagrody, gry BLACK & WHITE otrzymują: Jakub Łukomski ze Szczecina, Tomasz Głuchowski z Torunia, Dariusz Wierzbą z Knurów, Hubert Sosnowski z Białogostoku, Paweł Czarniecki z Gdyni.

KOSZULKA

Odp.: O Diunę walczą trzy rody Nagrody, koszulkę, otrzymują: Łukasz Osypiński z Łukowa, Mateusz Gilecki z Czechowic-Dziedzic, Anna Górka z Rosnowa, Michał Marjanik z Warszawy, Mateusz Oranowski z Wrocławia.

ZIEMIA

Odp.: Najwyższym szczytem na Ziemi jest Mont Everest. Nagrody, encyklopedie multimedialne, otrzymują: Mariusz Dygant z Czechowic-Dziedzic, Michał Czepuloniś z Piły, Paweł Mikulski z Radomia.

YANS

Odp.: Ukochana Yansa to Orchidea. Nagrody, komiksy, otrzymują: Rafał Sikorski z Bydgoszczy, Karolina Pascal ze Szczecina, Maciej Izak ze Szczecina, Dariusz Morlak z Przeworska, Wiktor Dąbrowski z Warszawy, Tomasz Świdorski z Sopotu, Piotr Urbański z Miłobędza, Przemek Pszczoliński z Sorkwitu, Mateusz Szulc z Krosna Odrz., Wojtek Zadora ze Szczecinka.

KUPONY
KONKURSOWE

TOP 20

DIABLO 2

TROPICO

Maskotka polskiej
reprezentacji dla Ciebie!



Z okazji trzecich urodzin Tak Taka – 2:0 dla Ciebie!

Kupując zestaw Tak Tak w promocji urodzinowej,

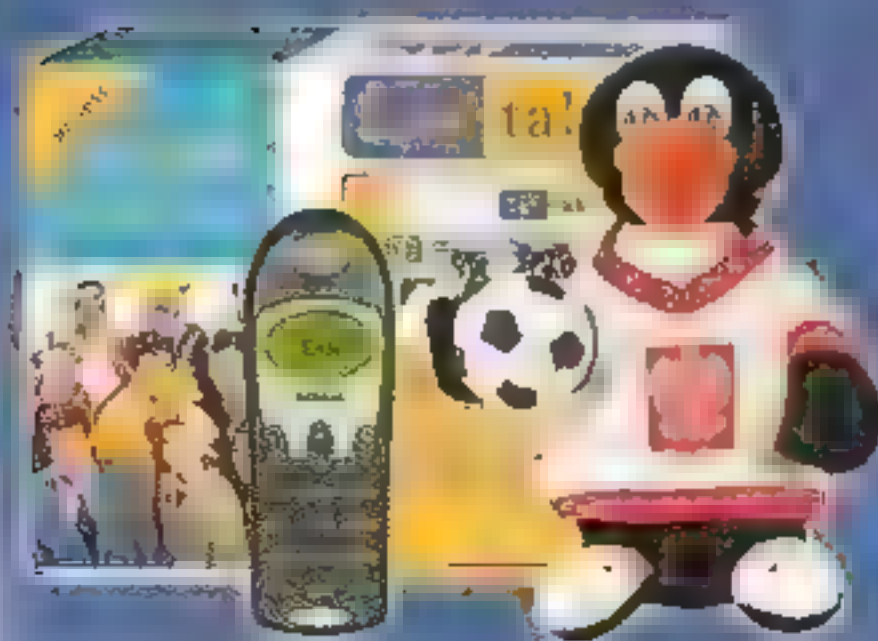
otrzymujesz oficjalną maskotkę
reprezentacji – pingwina-pilkarza.

W ofercie wiele atrakcyjnych
telefonów.

Promocja rozpoczyna się 18.06.2009

Liczba zestawów promocyjnych ograniczona

Kontakt bezpłatny: 0 800 302 900 www.tak-tak.pl



279 zł netto
Siemens C30



los **tak**

JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI** możesz
kupić **TANIEJ** wiele
doskonałych gier firmy
IM GROUP



Za każdą grę, której dystrybutorem jest IM GROUP zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: **PLAY ul. Potocka 14, paw. 3, 01-652 Warszawa.** Nie zapomnij podać tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – **GRATIS!** Jeśli masz pytania, dzwoni: (0-22) 832-54-31.



Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

Worms World Party 79 zł **69 zł** ☐
Pizza Connection 2 79 zł **69 zł** ☐

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze za załączeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon i wyślesz ją na adres: **Wirtualny Świat, ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa**

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy Wirtualny Świat oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że ww. dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

Kupuj z **CLICKIEM!**
Teraz każdy zamawiający otrzyma w prezencie podkładki pod mysz komputerową. **TOPWARE** poleca gry w polskiej wersji językowej.

CATAN – 79 zł
M. ALIEN PARANOIA – 39,95 zł
SIJPER TAXI DRIVER – 29,95 zł
Wyślij do nas zamówienie na kartce pocztowej – koniecznie naklej kupon, podaj tytuły zamawianych gier oraz swój adres. Jeśli wartość zamówienia przekroczy 50 zł, **WYSYŁKA GRATIS!** W przeciwnym razie koszty wysyłki (8 zł) pokrywa kupujący. Nasz adres: **TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała** tel. (0-33) 813-03-16.

WIELKA PROMOCJA
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy **PLAY IT 10% taniej!**

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: **OPM, Ośrodek Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała.** Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania, oraz tytułu, zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier **GRATIS!**

Stare, dobre gry

Piszę do Was, bo jestem fanką **CLICKA!** Najbardziej lubię dział **LISTY**. Chciałabym poruszyć temat starych gier. Są one moim zdaniem najlepsze, np. **PREHISTORIC 2** – czy może być coś zabawniejszego? A do tego część z nich można ściągnąć z Internetu.

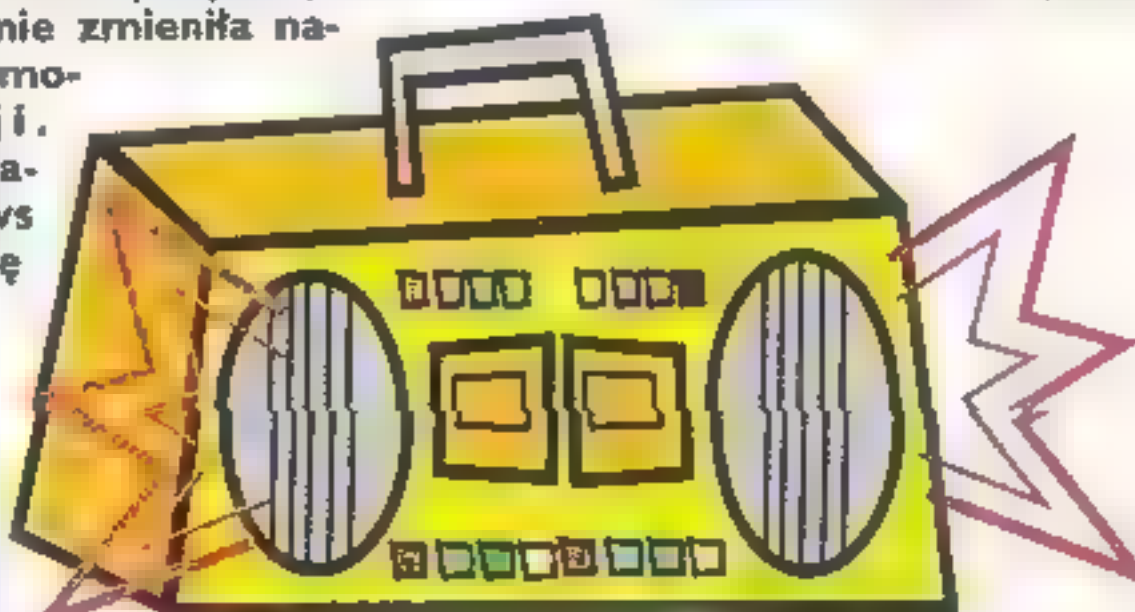
Patrycja z Elbląga

My również lubimy stare przeboje, część redakcji nawet skrycie grywa w **BUB AND BOBA**. Niestety, od razu zastrzegamy, że z tego powodu nie będziemy opisywać starych hitów. Co innego sentymenty, co innego upodobania większości czytelników.

Problemy z plikami MIDI

Od jakiegoś czasu mam problem z plikami MIDI. Żaden odtwarzacz nie chce ich odgrywać. Nie jest to związane z moim sprzętem, bo sytuacja się nie zmieniła nawet po jego modernizacji. Przeinstalowałem Windows 95 na wersję 98 i też nic.

Nie piszesz dokładnie, jakie są objawy, w związku z tym trudno nam będzie ci pomóc. Czy nie słyszysz dźwięku, czy może programy zgłaszają błąd? Być może masz przyciszone maksymalnie dźwięk MIDI? Standardowo pliki MIDI odtwarza Windows Media Player. Spróbuj go przeinstalować – być może jakaś poprzednia aplikacja popsowała coś w ustawieniach systemowych. Spróbuj też zainstalować na nowo sterowniki karty dźwiękowej.



Chciałbym zrobić grę z **CLICKER-SEM** za pomocą programu **THE GAMES FACTORY**. Czy mogę na to otrzymać zgodę od redakcji?

Niestety nie. Wykorzystywanie materiałów z **CLICKA!** oraz postaci Clickersa jest zabronione przez naszego wydawcę. Nie możemy Ci dać takiej zgody.

DRAGON BALL i POKEMONY.
Dawajcie ich mało, ale nie wcale!
Mr. X

Przecież właśnie tak robimy...

100% satysfakcji

Jestem Waszym wiernym czytelnikiem od pierwszego numeru i uważam, że jesteście super. Ilekroć kupuję **CLICKA!**, biegnę szybko do domu, by w ciszy upajać się jego zawartością. Jestem zadowolony, że wreszcie ukazało się pismo, które w 100% zadowala czytelnika.



Innych, ale z powodu długiego cyklu produkcji pisma czas oczekiwania na odpowiedź byłby zbyt długi. O plakacie z redakcją pomyślimy, podobnie jak o gadżetach. Jak już pisaliśmy wcześniej, **CLICK EXTRA** nie istnieje – był to krótkotrwały eksperyment. Jeśli autorzy będą sobie tego życzyli, podamy ich e-mail.

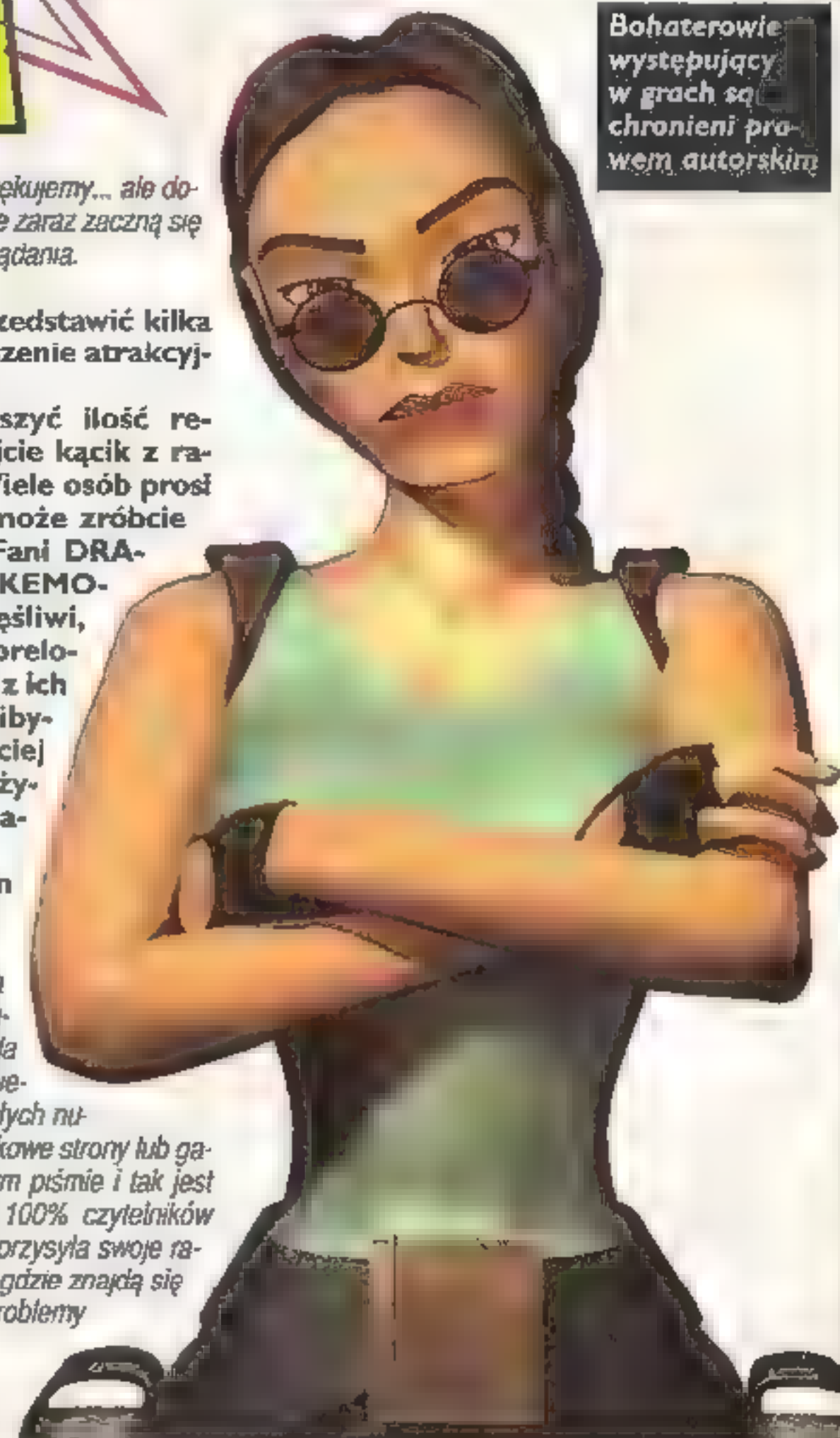
Nowe przygody Lary?

Nie chcę Was zanudzać, dlatego od razu przejdę do rzeczy. Napisałam scenariusz, który mógłby zostać wykorzystany w kolejnym **TOMB RAIDERZE**. Niestety, nie wiem, gdzie mogę go wysłać. Pomóżcie!

Larka

Scenariuszem może być zainteresowany producent gry, firma **EIDOS**. Możesz spróbować skontaktować się z nią poprzez polskiego dystrybutora gry, firmę **IM GROUP**.

Bohaterowie występujący w grach są chronieni prawem autorskim



Początek bardzo miły, dziękujemy... ale doświadczenie nam mówi, że zaraz zaczną się pewnie prośby, groźby i żądania.

Chciałbym Wam przedstawić kilka pomysłów na zwiększenie atrakcyjności **CLICKA!**

Moglibyście zmniejszyć ilość reklam. Wygospodarujcie kącik z radami czytelników. Wiele osób prosi o Wasze zdanie – może zrobić plakat z redakcją? Fani **DRAGON BALLA i POKEMONÓW** byłiby szczęśliwi, gdybyście umieścili breloczek lub inny gadżet z ich ulubieńcami. Moglibyście wydawać częściej **CLICK! EXTRA**. Na życzenie autora podawajcie jego e-mail.

Damian

Większość pism zabiega o reklamy, a nie je ogranicza. Czemu? Otóż każda reklama to dodatkowe pieniądze, za które w przyszłych numerach można dać dodatkowe strony lub gadżety. Poza tym w naszym piśmie i tak jest niewiele reklam. Prawie 100% czytelników prosi nas o pomoc, a nie przysyła swoje rady. Możemy zrobić kącik, gdzie znajdą się Wasze odpowiedzi na problemy

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

- PC** – niestety, tej gry nie ma na tę platformę
- PSX** – opisujemy wersję dla tej platformy
- WIN95** – już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...
- WIN98** – wkrótce wersja dla...

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen

Ocena końcowa

Tytuł i rodzaj gry

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy

Najważniejsze zalety i wady gry

Krótkie podsumowanie recenzji

Clicker's Revenge 4
Super Akcja

10 zł H. Bauer Software 1-4 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium II 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 5

Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły "superakcji".
Bardzo łatwo uzależnić – jak zacznieś grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera.

Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i meczy joysticka.



Bardzo smutny list

Piszę do Was po dość długim wahaniu. Otóż jestem Waszym wiernym czytelnikiem. Kupując kolejne numery utwierdziłem się w przekonaniu, że **CLICK!** jest najlepszym pismem. (...) Niestety, w związku z pogarszającą się sytuacją finansową jestem zmuszony do zaprzestania kupowania Waszego wspaniałego pisma. Dzięki **CLICKOWI!** znalazłem też wiele ciekawych stron w Sieci. (...) Na koniec chciałbym przekazać Wam kilka rad: starajcie się spełniać każde życzenie czytelników, o ile to jest możliwe. Nie zrażajcie się krytyką, tylko po prostu róbcie to, co uważacie za słuszne. Pozostańcie sobą i nigdy się nie zmieniajcie.

Piotr

Dziękujemy serdecznie za ten list. Przykro nam, że nie będziesz mógł już kupować **CLICKA!** Zawsze się staraliśmy, aby cena naszego pisma była jak najbardziej przystępna, jednak na pewne rzeczy nie mamy najmniejszego wpływu.

Kto pyta, nie błądzi...

Cześć, na początku chciałbym Wam pogratulować, ponieważ stworzyliście wspaniałą gazetę, która z każdym numerem jest coraz lepsza! Mam do Was kilka pytań. Czy na jednym komputerze może działać kilka typów DirectX?

I tak, i nie. To znaczy: w jednych Windows może funkcjonować tylko jeden DirectX, choć jego poszczególne pliki mogą pochodzić z różnych wersji – w ten sposób niektórzy ratują się przed niedoróbkami Microsoftu. Jeśli natomiast na jednym PC masz kilka systemów, np. Win 98 i 2000, każdy z nich może (a nawet musi) mieć własne DirectX.

Czy dodatek **ŚWIATOWE ŻYCIE** do **THE SIMS** może funkcjonować z **SIMS BALANGA**?

Tak. Te dwa dodatki są niezależne od siebie.

Jak pozbyć się kłowna z **THE SIMS**?

Kłown (właściwie Mim) jest oznaką kiepskiego samopoczucia gości na imprezie. Musisz zadbać o dobry nastrój na swoim party.

Dajcie kody do **GTA 2**, przegapiłam ten numer. Powiększcie **FUN** i zróbcie więcej **CLICKERSA**.

Niestety, nigdy nie powtarzamy kodów. W ostatnim numerze dział **FUN** był znacznie obszerniejszy niż zazwyczaj – mamy nadzieję, że ci się spodobał.

Dlaczego daliście ostatnio na naklejkach co drugiego **Pokemona**? Czy w **HEROES OF MM 3** można grać przez Internet? Powiększcie **TRIX & TIPS**, piszcie więcej o Internecie. Czy możecie dodawać do

CLICKA! raz na jakiś czas jedną lub dwie karty z **Pokemonami**?

Daliśmy takie **Pokemony**, jakie legalnie udało nam się zdobyć. **HOMM 3** umożliwia grę w Sieci. Na razie nie planujemy zmieniać proporcji poszczególnych działów, a zwłaszcza **T&T**. Do **CLICKA!** dodajemy tylko takie gadżety, które nie zmuszą nas do znacznej zmiany ceny pisma.

Czy **CLICK!** mógłby wychodzić częściej?

Nie. Jest to absolutnie niewykonalne, i tak często brakuje nam sensownych materiałów, które można umieścić w dwutygodniku. Poza tym, robiąc tygodnik, musielibyśmy na stałe zamieszkać w redakcji.

Film TOMB RAIDER

Uwielbiam Wasze pismo, jest w nim max informacji! Recenzje są krótkie, ale OK. Mam prośbę, napiszcie coś więcej o filmie **TOMB RAIDER** (...)

Piter

O **TOMB RAIDERZE** już raz pisaliśmy, daliśmy nawet wielki plakat z Larą. Oczywiście, jak tylko ten film pojawi się w kinach, opiszemy, czy warto na niego pójść i jak poradziła sobie z rolą Angelina Jolie. Ten tekst już w sierpniowym **CLICKU!**

Problem z SB 128 PCI

Mam problem z kartą dźwiękową **Sound Blaster 128 PCI**. Wygląda to mniej więcej tak, że gdy słucham muzyki z CD przy pomocy **WinAmpa**, karta działa poprawnie. Problemy zaczynają się, gdy np. włączę efekty wideo (np. **niylase-ry**). Karta zaczyna trzeszczeć. Podobnie w grze **FIFA 2001**, gdy program się wczytuje i nie ma obrazu, dźwięk jest w porządku. Potem pojawiają się problemy, słychać chrypienie i tak jest we wszystkich grach. Wiem, że to nie wina **DirectX**, bo go już przeinstalowałem. W firmie, gdzie kupiłem komputer, powiedziano mi, że nie mogę instalować nic na dysku C...

Opisywane przez Ciebie objawy są charakterystyczne dla... zbyt słabego procesora (niestety, nie piszesz, jaki masz model). Komputer nie daje po prostu rady jednocześnie zająć się obrazem i dźwiękiem, karta dostaje dane o dźwięku nieregularnie i zbyt późno, więc trzeszczy i chryczy.

Bardzo dziwne jest to, że firma zabroniła instalować Ci cokolwiek na dysku C. Czy jakoś to uzasadniła? To podejrzana sprawa.

Chciałbym dowiedzieć się, ile kosztuje podłączenie do Sieci, z usług jakiej firmy skorzystać i czy istnieją „minuty za darmo”. Jaki modem jest szybki i tani?

Bartosz z Łazisk

Możliwości podłączenia się do Internetu zależą od tego, gdzie mieszkasz. W niektórych miastach istnieje nawet kilkanaście firm oferujących dostęp do Sieci, w innych nie da się nawet skorzystać z połączenia modemowego **TP S.A.** Najgorzej mają zwykłe mieszkańcy małych miasteczek oraz wsi. Spróbuj do-

wiedzieć się, czy w Twojej miejscowości działa jakaś firma podłączająca telefony, np. **Netia**, **Dialog** itp. – ich oferty są zwykle korzystniejsze. Jeśli nie, pozostaje Ci zakup modemu i łączenie się przez **TP S.A.** Na początek nie polecamy np. założenia łącza słabego (dostęp non-stop), ponieważ jest ono bardzo drogie. Za trzy minuty połączenia z Siecią zapłacisz w **TP S.A.** tyle samo, co za trzy minuty rozmowy lokalnej. Niestety, ten operator nie stosuje czegoś takiego, jak darmowe minuty w abonamencie.

Wszystkie nowe modemy oferują prędkość 56.600, która jest maksymalną, jaką można uzyskać na dobrej jakości linii telefonicznej. Jeśli masz słabszy komputer, musisz kupić tzw. modem hardware'owy – jak najmniej obciążający procesor (ceny od 150 zł). W innych przypadkach wystarczy modem software'owy, korzystający w dużym stopniu z procesora (cena około 90 zł).

Konkursy z CLICK! 10

Bardzo się na Was zawiodłem! Czemu nie daliście zaległych wyników konkursów ogłoszonych w **CLICK!** 10?

Irekros

Jest nam naprawdę bardzo przykro z tego powodu. Niestety, podczas jednego z weekendów miało miejsce włamanie do naszej redakcji. Łupem złodziei padły m.in. redakcyjne komputery, także ten, na którym przechowywane były wyniki konkursów. Kartek pocztowych, na których przysyłałicie głosy, także już nie posiadamy. Z tych powodów nie mamy możliwości opublikowania nazwisk zwycięzców konkursów ogłoszonych w **CLICK!** 10.

Na pocieszenie możemy jedynie dodać, że wszystkie nierozlosowane nagrody z tego numeru zostaną wykorzystane w następnych konkursach.

Dlaczego nie odpowiadacie na moje e-maile?

Ostatnio wysłałem do Was kilka e-maili, ale do tej pory nie odpowiedzieliście na żaden. Dlaczego?

Rozżalony

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwio

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Nartys, Jerzy Szulwio

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna),
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalim,
Michał Cichy

Gratycy:
Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Tomasz Kowalski,
Marcin Kulakowski, Jacek Piekara,
Grzegorz Pocztański, Robert Sulisz,
Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!”, skł. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,
tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamowy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Deszczyk, Beata Herliosz, Julia Ponczko,
Agata Przonek, tel. (0-22) 517 02 58

Wasza twórczość

Nie tylko piszecie do nas listy, ale także przysyłacie swoje rysunki, a czasami nawet wiersze! Postanowiliśmy więc, że część prac zasługujących na uwagę będzie publikowana w **CLICKU!** Na początek obrazek Pitera Giełzaka.



SIEĆ SPECJALNE
CLICA!

Wszystko w porządku, tylko mamy jedną uwagę: **CLICKERS** ani tym bardziej członkowie redakcji nie palą. Co więc robi tu to okropne cygaro?

Serdecznie przepraszamy wszystkich czytelników za nasze milczenie. Niestety, złodzieje ukradli również komputer wykorzystywany do korespondencji z Czytelnikami. Z tego powodu straciliśmy wszystkie Wasze e-maile i tym samym nie jesteśmy w stanie na nie odpowiedzieć. Przy tej okazji przypominamy, że nie mamy możliwości odpowiadania na każdy e-mail. Dostajemy ich tak dużo – za co bardzo Wam dziękujemy – że po prostu nie wystarczyłoby nam czasu na przygotowanie pisma. Możecie być natomiast pewni, że każdy list jest czytany, a wszystkie Wasze propozycje i uwagi są dla nas bardzo cenne.

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

Copyright:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.
Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

Wydawnictwo H. Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada.

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558



Kupon archiwalia CLICK!

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron odbitek!

WAKACYJNY KONKURS CLICKA

Submarine Titans

nagrodę ufundował
CLICK!



4

Music Maker 5 i Junior

nagrodę ufundował
CLICK!



61

Giants: Citizen Kabuto

nagrodę ufundował
CLICK!



27

Worms World Party

nagrodę ufundował
CLICK!



20

Settlers 4, Pizza 2, Wrota Baldura 2, The Longest Journey

nagrodę ufundował
CLICK!



21

Black & White

nagrodę ufundował
CLICK!



10

Klasyka gier

nagrodę ufundował
CD PROJEKT



13

Serious Sam

nagrodę ufundował
PLAY IT



69

Lego Bionicle

nagrodę ufundowała
firma LEGO



20



Komiks Asterix i Obelix

nagrodę ufundowało
wydawnictwo EGMONT



2

Koszulka Earthworm Jim 3D

nagrodę ufundował
CD PROJEKT



Koszulka Red Alert 2

nagrodę ufundował
IM GROUP



6

Film Stuart Małutki

nagrodę ufundował
WARNER BROS.



3

Okulary 3D

nagrodę ufundował
IM GROUP



41

Drodzy Czytelnicy!

Właśnie rozpoczynają się wakacje. Postanowiliśmy przygotować dla Was letnią niespodziankę – specjalny konkurs CLICKA! z ciekawymi nagrodami! A oto zasady zabawy:

1. Aby wziąć udział w losowaniu nagród, należy przysłać na nasz adres opowiadanie opisujące Waszą najciekawszą wakacyjną przygodę.

2. Wraz z opowiadaniem musicie przysłać maksymalnie 2-3 zdjęcia związane z opisanym przez Was wydarzeniem.

3. W losowaniu nagród wezmą udział wyłącznie prace przysłane w kopertach z naklejonymi kuponami konkursowymi z numerów wakacyjnych CLICKA! (13, 14-15 oraz 16-17). Na Wasze prace czekamy do 1 września 2001!

Nasz adres:
CLICK!, skr. poczt. 333
04-026 WARSZAWA

Pamiętajcie o dopisku na kopercie

**WAKACYJNY
KONKURS CLICKA**

Kubki i długopisy

nagrodę ufundował
IM GROUP



7

PONAD
230
NAGRÓD DO
WYGRANIA

**KONKURS WAKACYJNY
KUPON NR 2**

PRZYGODY CLICKERSA



JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA JAGGED ALLIANCE 2,5 PL ZA 29,90!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą JAGGED ALLIANCE 2,5 po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry zawierająca m.in. ścieżkę dźwiękową, dodatkowe misje i mapy

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki



Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - doskonała gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl